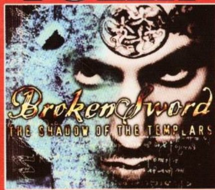
2 CDs JOC FULL! - **BROKEN SWORD 1** – PRIMUL ADVENTURE ÎN LEVEL

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Septembrie 2003

JOC FULL!!



Broken Sword
The Shadow of the Templars

PREVIEW

Need for Speed:
Underground

Fast, furious...

REVIEW

Runaway
A Road Adventure

Genul adventure moare, dar nu se predă

Wolfenstein
Enemy Territory

Multiplayer pe gratis

AquA NOX 2
REVELATION

115.000 lei

DEMOS GL TRON ■ LIONHEART ■ NORTHLAND ■ XIII **PATCH** WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 112 ■ WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS 112
IMAGINI BATTLEFIELD COMMAND ■ KOREA ■ NEED FOR SPEED: UNDERGROUND ■ THIEF III **FILME** HALF-LIFE 2 ■ FULL SPECTRUM WARRIOR

ultima colecţie de brizbrizuri

Orange

logo-uri de operator SMS

1102594	1102582	1102579
1102532	1102525	1102524
1101579	1101538	1101493
1101170	1100354	1100344
1100280	1102591	1101052

Nokia: 3210, 3310, 3410, 3510, 3510i, 3650, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8210, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i, 9210, 9210i

cum comanzi
Trimite un mesaj scris (SMS) cu codul de comandă al produsului la numărul 345, direct de la telefonul tău mobil. După ce primeşti produsul, îţi recomandăm să îl salvezi.

mesaje imagine SMS

1200836	1200830	1200804
1200728	1200597	1200590
1200570	1200208	1200184
1200180	1200172	1200170
1201061	1201111	1200168

Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 6100, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 9210i

cum faci cadou
Trimite la numărul 345 un SMS cu: codul de comandă al produsului, spaţiu liber, numărul destinatarului. Ex: 1234567 074XXXXXXX. Poţi face cadou oricărui client al unei reţele de telefonie mobilă naţională, aflat în ţară.

sonerii de apel SMS

- Jennifer Lopez, Jenny from the block 1400220
- Las K, The ketchup song 1400219
- T.A.T.U., All the things she said 1400320
- Eminem, Real slim shady 1400132
- Blondie, Maria 1400186
- Frank Sinatra, Strangers in the night 1400120

Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8110i, 8130, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9110i, 9210, 9210i

Orice mesaj scris (SMS) trimis la numărul 345 costă 1 USD. Preţul nu include TVA. Plata se face prin factură ta de mobil sau din creditul cartelei tale Orange PrePay.

mesaje imagine multimedia Nokia 3510i

2505241	2505240	2505239	2505238	2505237	2505236	2505235	2505234

sonerii de apel polifonice Nokia 3510

2901359	50 Cent, In Da Club	2900008	Avril Lavigne, Complicated
2900934	Ms. Dynamite, Dy-Na-Mi-Tee	2900139	Blue feat. Elton John, Sorry Seems To Be...

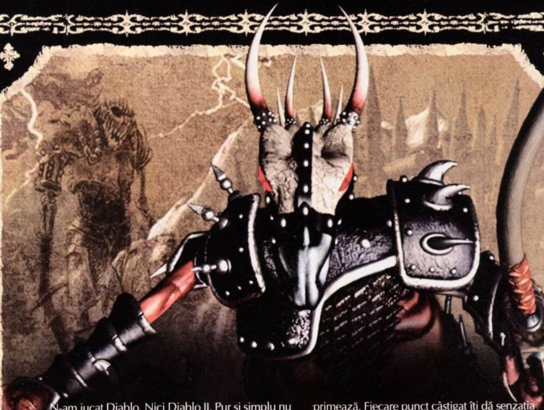
cum comanzi
Trimite un mesaj multimedia (MMS) sau un SMS cu codul de comandă al produsului la numărul 346, direct de la telefonul tău mobil.

cum faci cadou
Trimite la numărul 346 un MMS sau un SMS cu: codul de comandă al produsului, spaţiu liber, numărul destinatarului. Ex: 1234567 074XXXXXXX. Poţi trimite cadou oricărui client al reţelei Orange România care se află în ţară, are telefon multimedia setat şi serviciul MMS activat prin apel la Serviciul Clienţi 411 sau 444.

Orice mesaj multimedia (MMS) sau un SMS trimis la numărul 346 costă 1,5 USD. Preţul nu include TVA. Plata se face prin factura ta de mobil sau din creditul cartelei tale Orange PrePay.

Înainte de a comanda un produs multimedia, asigură-te că telefonul tău compatibil multimedia este setat şi că ai serviciul Mesaje Multimedia activat (pentru activare sună gratuit la Serviciul Clienţi 411 dacă ai abonament, sau la 444 dacă ai cartelă PrePay). De asemenea, ai grijă să trimiţi codul corect, corespunzător produsului dorit şi telefonului destinatar. Poţi trimite cadou un produs multimedia oricărui client al reţelei Orange România care se află în ţară, are telefon multimedia setat şi serviciul MMS activat prin apel la Serviciul Clienţi 411 sau 444. Colecţia întreagă de brizbrizuri o găseşti pe Internet la www.orange.ro/enjoy/animatii.

orange™



N-am jucat Diablo. Nici Diablo II. Pur și simplu nu mi-au plăcut. Hack&slash? Never. Oricând un simulator, un TBS, un RTS. Niciodată un Hack&slash. Motivul? Prea repetitiv. Jocul pentru joc. Crești în nivel ca să crești în nivel ca să crești în nivel ca să...

Săptămâna trecută însă m-am schimbat. Aveam senzația că nu mai e nimic de descoperit în gaming... Greșeală.

Sună anapoda să vorbesc de descoperirea lui Diablo la 10 ani de la primul meu joc. Practic am înțepenit nopți întregi în fața monitorului, alături de un prieten. Paladin de nivel 78 cu Fanaticism nu-mi spunea nimic înainte. Habar n-aveam ce putere are runa Zod, pe care o găsești doar pe Hell. Ce-mi păsa mie de Cold Resist și de valoarea unui item care-ți dă un „Cannot be frozen"? Ce știam eu de Sin War și de Horadrim?

Acum lucrurile s-au schimbat. Momentan, nici că se poate să-mi pese mai puțin de FPS-urile și de grafica 3D a lui 2003. Half-Life 2? Cum spun ei... Acum Diablo primează. Fiecare punct câștigat îți dă senzația că nu trăiești degeaba. „Drop-ul" e totul... Probabil e o reacție firească. Oare câți dintre voi nu se refugiază într-un joc valoros de demult în fața năvalei de jocuri „de ultimă oră"? Acum, dacă aș putea, aș declara Jihad 3D-ului, supremației graficii asupra valorii. Diablo, printre altele, e un joc în care te identifici cu propriul personaj mai mult decât în orice FPS, pentru că TU l-ai făcut. De aici până la manie curată nu e decât un pas. Jucătorii hardcore de Diablo sunt unii dintre cei mai fanatici gameri. Ca și în cazul altor jocuri-fenomen, Diablo nu rămâne în conștiința celor care l-au jucat doar ca o secvență de poze frumos colorate (cum se întâmplă cu cele mai multe jocuri), ci lasă urme serioase. Ceea ce nu se poate exprima aici se aude în acel „I sense a soul in search of answers." Cu cât îl omori mai des pe Diablo, cu atât îți șoptești mai înverșunat: „Diablo is dead? Long live DIABLO"!

■ Mike

MANIAC II

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Aquanox 2
2. F1 Challenge '99-'02
3. Wolfenstein – Enemy Territory



Mitza –
1. Nude
2. Votcă
3. Nisip



Sebah –
1. F1 Challenge '99-'02
2. Wolfenstein – Enemy Territory
3. Rebels: Prison Escape



Locke –
1. F1 Challenge '99-'02
2. Wolfenstein – Enemy Territory
3. Port Royale



BogdanS –
1. Thrustmaster F1 Wheel
2. Belkin Router
3. Jazz J9940 5.1 Home Theatre



Koniec –
1. Topless
2. Bere
3. Pizza



Marius Ghinea –
1. The Hulk
2. Aquanox 2
3. F1 Challenge '99-'02

LEVEL SEPTEMBRIE 2003



CUPRINS CD

DEMO

GL Tron
Lionheart
Northland
XIII

PATCH

Warcraft III: The Frozen Throne 112
Warcraft III: Reign of Chaos 112

MODS

Cabiria
Dragon's Lair
Morrowind Scripting for Dummies 5
Skinning Tutorial
Multi Theft Auto: Vice City
Real GTA

SCREENSAVER

Progress Quest

WALLPAPERS

Wolfenstein: Enemy Territory

MEDIA

Filme
- Full Spectrum Warrior
- Half-Life 2
- Lord of the Rings: War of the Rings
- Stalker

Imagini
- Battlefield Command
- Korea: Forgotten Conflict
- Need for Speed: Underground
- Thief III

UTILITARE

Bink&Smacker
Rage 3D Tweaker
Spectaculator 5.1
Total Commander 5.51
Visual Boy Advance 1.5.1 Linux
Visual Boy Advance 1.5.1 Win
WinZip 8.1

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

52 F1 CHALLENGE '99-'02

Apogeul seriei de la Electronic Arts.


F1 Challenge '99 – '02


AquA Nox 2 REVELATION

36 AQUANOX 2: REVELATION

20.000 de leghe sub mările secolului XXVII.

LEVEL SEPTEMBRIE 2003

CUPRINS

news

Wanted Guns

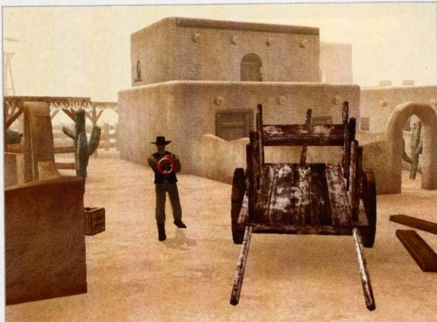
Producător Iridion **Distribuitor** N/A **Data lansării** iarna 2003 **On-line** www.wantedguns.com

Iridion, o echipă tânără de prin Suedia, a anunțat că lucrează la un first person shooter numit Wanted Guns, situat în timpul războiului de secesiune american. Acțiunea va avea loc prin Mexic și prin Vestul Sălbatic, iar jocul se așteaptă să fie lansat în iarna acestui an. Iată câteva dintre lucrurile cu care se laudă cei de la Iridion:

1. O poveste legată de acțiunea fierbinte de care se bucurau caiboii, un shooter ce combină atât un gameplay first person, cât și unul third person. Toată măgăria va fi amplasată în deșerturile din Mexic și în preriile vest sălbatice.

2. Jucătorii vor trage, vor călări și se vor furișa prin o varietate întreagă de locuri, printre care orașul fantomă mexican El Cuervo Perdido, minele abandonate ale fraților McCrary și renumiții munți stufoși din Colorado.

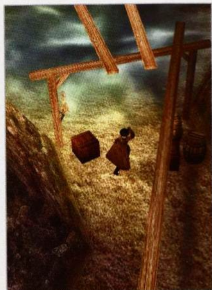
3. O grămadă de inamici cu un deget foarte nervos pe trăgaci, de care poți scă-pa trecând peste ei cu calul sau folosind un arsenal impresionant ce constă într-o varietate extraordinară de arme ale vremii, printre care se numără shotgun-uri, revol-vere, carabine Winchester, dinamită, arba-leta mexicană și un siș apaș foarte ascuțit.





4. Un soundtrack western modernizat, inspirat din filmele de succes clasice ale anilor '60.

Oricum, după cum arată screenshot-urile de la ei de pe site și, acum, și de la noi de pe www.level.ro, jocul nu se prezintă cine știe cum, dar să sperăm că se va mai lucra la graficisme până la lansarea din iarnă.





LEVEL TOP 10

AUGUST 2003*

1. GTA: Vice City	246
2. Warcraft III: Reign of Chaos	148
3. Gothic 2	103
4. Enter The Matrix	68
5. Colin McRae Rally 3.0	35
6. Tom Clancy's Splinter Cell	31
7. Age of Mythology	24
8. Blitzkrieg	16
9. Pirates of the Caribbean	15
10. Chaser	5

*preluat de pe www.level.ro

CDV ÎN REGRES

După cum probabil mulți dintre voi știu, economia mondială nu o duce prea bine. Este o perioadă de recesiune care nu poate să nu afecte-ze și firmele din industria jocurilor pe calculator. Cel mai evident exemplu în acest sens este ceea ce se întâmplă cu 3DO în ziua de astăzi. Alte firme au trebuit să recurgă la măsuri drastice pentru a nu ajunge în situația dispe-rată a 3DO-ului. Este vorba despre CDV, care au decis să anuleze produ-cerea jocului cunoscut la început ca Imperium Galactica III. Ca urmare a unui raport ce prezenta faptul că pierderile companiei se ridică la aproape 1 milion de euro, CDV a anunțat că a oprit producția lui Galaxy Andromeda, deoarece previziunile despre succesul jocului nu erau prea optimiste. Se pare că Galaxy Andromeda are o soartă destul de crudă. Inițial jocul era produs de Philos Labs, apoi de Mithis Games și era programat pentru a fi lansat la sfârșitul lui 2001, începutul lui 2002. În 2003 se anunță că jocul nu va mai fi lansat niciodată. Trist!

Firestarter

Producător GSC Game World **Distribuitor** THQ **Data lansării** N/A **On-line** www.firestarter-game.com

GSC Game World sunt cunoscuți acum de toată lumea datorită celui mai ambițios proiect al lor: S.T.A.L.K.E.R. Cu toate că sunt ocupați până peste cap cu jocul mai sus menționat, producătorii mai au timp și pentru alte proiecte, mai mari sau mai mici. Firestarter este unul dintre cele mai mari și este un proiect cu foarte mari șanse de a fi un hit. Cu toate că nu folosește același engine ca și S.T.A.L.K.E.R., Firestarter se prezintă foarte bine la designul de nivel și are o poveste care este cel puțin interesantă din punct de vedere al ideii. Prin 2010, lumea se distrează altfel decât noi. Se aruncă cu capul înainte într-o excursie virtuală, în care trebuie să facă diferite chestii. Dar iată că mașina virtuală se strică și nimeni nu iese din ea dacă nu reușește ca în decurs de 48 de ore să rezolve problemele pe care le va pune. Jucătorul va avea de ales dintre cinci categorii de personaje: soldat, agent, gangster și alte două tipuri despre care deocamdată nu se spune nimic. Folosind peste 20 de tipuri de arme și artefacte, jucătorul va trebui să anihileze alte 20 de tipuri de monstruleți, care mai de care mai roboței, mai diabolici și mai simbiotici.

Atâta timp cât noi nu ne vom bloca niciodată în așa ceva, le urez celor din 2010, VR plăcut!



SE VOR LANSA

SEPTEMBRIE 2003

1.	BF 1942: Secret Weapons of WWII	EA
2.	Paradise Cracked	Buka
3.	Republic: The Revolution	Eidos
4.	Chrome	Take 2
5.	Star Wars JK: Jedi Academy	Lucas Arts
6.	C & C Generals Zero Hour	EA
7.	Commandos 3: Destination Berlin	Eidos
8.	Conflict: Desert Storm 2	SCi
9.	MOHAA: Breakthrough	EA
10.	NHL 2004	EA

BIOWARE ȘI FEARGUS URQUHART

Fostul șef al celebrului studio de producție Black Isle, Feargus Urquhart (a cărui demisie a cam pus capăt oricărei speranțe de a mai vedea vreodată un Fallout 3), a pornit o nouă companie de jocuri (Obsidian Entertainment) care se va concentra tot pe producția de RPG-uri. Primii care s-au oferit să-l ajute pe Urquhart au fost cei de la BioWare, care au semnat deja un contract cu Obsidian Entertainment prin care aceștia își oferă tehnologia (engine grafic și multe altele) și licențele pe care le dețin (printre care și AD&D) pentru a fi folosite de noul studio de producție. O veste excelentă pentru fanii genului RPG. Să vedem care va fi primul joc scos de Obsidian...

Midnight Nowhere

Producător Saturn+ **Distribuitor** Buka Entertainment **Data lansării** toamna 2003 **On-line** www.buka.com/game/Game_14.htm





Trăim într-o lume în care s-a ajuns să se facă cursuri pentru a deveni criminal în serie. Trăim într-o lume în care plumbul a ajuns să plutească în atmosferă și să se depună în plămâni. Dar ce-ar fi dacă ne-am da seama într-o zi că lumina în care vedeam lumea era de fapt una favorabilă, în comparație cu ce vedem acum? Și nici măcar nu știi... oare o să fiu eu următorul? Oare există un model după care-și alege "partenerii"? E seară... cred. Mirosul greu de putreziciune te înconjoară... încerci să te ridici împingând coatele în tăblia mesei. Deschizi ochii! Mii de trăsnete îți străbat dintr-o dată capul la vederea unei mase comune de carne și sânge, din care uneori mai poți desprinde câte o formă vagă a unui organ uman. Totul se oprește la baza unor ziduri reci, pline de igrasie. O ușă... Iată ce ne aduce Buka Entertainment în această toamnă, așa, înainte de a începe școala. Transpirații reci și miros de putrefacție. Un adventure care se pare că va avea ca scop principal disperarea, teroarea și sfidarea IQ-ului. Un set întreg de puzzle-uri vă va ameți. Motivele sunt necunoscute. Numai Buka le știe. Să sperăm că va fi interzisă vânzarea jocului celor care suferă de prea multă tinerețe. Nimeni nu vrea să distrugă visele copiilor. Buka trebuie să fie eliminată... Buka trebuie să plătească.

ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS AMÂNAT

Shadowlands, celebrul și mult așteptatul expansion pack pentru Anarchy Online, MMORPG-ul lansat de Funcom în primăvara anului 2001, era inițial programat pentru lansare în 26 august a.c. Din păcate, Funcom a subestimat complexitatea propriului lor proiect (fapt pe care l-au și recunoscut). Prin urmare, data de lansare s-a mutat pe 9 septembrie. Ar fi de menționat că pachetul va conține Anarchy Online complet, adică cu toate update-urile și expansion pack-urile existente, iar cei care fac precomandă vor primi un apartament de lux în orașul suspendat Jobe. Pentru cei cu bandă largă, există posibilitatea de a beta-testa acest expansion. Cei interesați pot vizita www.anarchy-online.com pentru înscriere la acest test și pentru informații suplimentare.



NOKIA 3300

Trăiește muzica

Ia-ți noul telefon Nokia cu MP3 player. Alege piesele preferate și trăiește muzica!

Mobile Music player pentru fișiere MP3 și AAC
Fișiere de muzică utilizate ca tonuri de apel
Tonuri de apel reale
Radio FM stereo
Recorder digital
MMS
Jocuri Java™

Pentru a afla cum poți testa pe propriile urechi noul telefon Nokia cu MP3 player, intră pe www.nokia.ro.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.ro

Judge Dredd: Dredd vs. Death

Producător Sierra **Distribuitor** VU Games **Data lansării** 19 septembrie 2003 **On-line** judgedredd.vu-games.com

Unul dintre cele mai puțin inspirate filme din istoria cinematografiei de până acum, Judge Dredd, ne-a sfidat oarecum bunul simț prin apariția sa în cinematografe. Foarte mulți dintre noi au picat în plasă și s-au dus să-l vadă. Cei care sunt atașați de filmele de acțiune au plecat dezamăgiți, iar ceilalți oripilați. Noroc că suntem obișnuiți, mai ales în ultima vreme. Iată că Rebellion și VU Games s-au hotărât să recreeze acel viitor al pământului în care orașele au 400 de milioane de locuitori, dintre care majoritatea nu au ce face din cauza lipsei locurilor de muncă. Într-o astfel de lume, e nevoie nu de un justițiar, ci de vreo câteva mii. Aceștia sunt Judecătorii, fiecare cu funcții multiple, ierarhizate până la nivel de călău. Această ultimă funcție este și cea mai des pusă în scenă, datorită faptului că unii oameni pur și simplu nu vor să asculte. În concluzie, jocul este un shooter. Ce veți face exact nu se știe încă, deoarece jocul este în producție. Vom afla cu siguranță și sper să fie mai mult decât "ucide tot ce vezi". Deși, dacă stau să mă gândesc, fiind vorba despre secolul 22, nimic nu ar trebui să ne mai surprindă. Oricum, pentru orice eventualitate, sper ca jocul să fie mult, mult diferit de film.



FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS ANULAT

Cu părere de rău țin să vă anunț că Full Throttle: Hell on Wheels, sequel-ul celebrului joc adventure de la Lucas Arts, a fost anulat. Motivul invocat de producători a fost acela că jocul nu era exact ceea ce și-ar fi dorit fanii.
Sau, în cuvintele lui Simon Jeffrey, președintele Lucas Arts:
"We do not want to disappoint the many fans of Full Throttle, and hope everyone can understand how committed we are to delivering the best-quality gaming experience that we possibly can".

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Cei de la EA Los Angeles, creatorii seriei de jocuri Medal of Honor, ce a câștigat numeroase premii, au anunțat că se pregătesc pentru a scoate pe piață un nou episod al acesteia. Jocul se va numi Medal of Honor Pacific Assault și va urmări aventurile unui soldat, pe numele său Tom Conlin, supraviețuitor al dezastrului de la Pearl Harbour, conducător al atacului de la Guadalcanal și participant la lupta decisivă de la Tarawa. Medal of Honor Pacific Assault păstrează linia seriei MoH și va veni cu un nou arsenal, cu noi inamici și cu o nouă poveste.

Ground Control 2: Operation Exodus

Producător Massive **Distribuitor** VU Games **Data lansării** N/A **On-line** www.groundcontrol2.com



Vă aduceți aminte cred de acest joc care a apărut cu câțiva ani în urmă, mai exact în 2000. Avea o mare problemă: nu prea mergea cum trebuie pe sistemele de atunci, din cauza cerințelor foarte mari. În speranța că așa ceva nu se va mai întâmpla, putem privi spre Sierra care pregătește lansarea lui Ground Control 2. Povestea este cea a unei lumi, fostă colonie pământeană, care a fost izolată o lungă perioadă de timp după războiul cu Imperiul Terran. Din nefericire, Imperiul s-a gândit că ar fi timpul să recucerească toate coloniile pierdute în trecut. Încet-încet, lațul s-a strâns în jurul Morningstar Prime, colonia în cauză, ajungându-se până la bombardament orbital, aproape de anihilare. Însă, datorită giganticelor cupole electromagnetice, o parte a locuitorilor au supraviețuit și caută o ultimă scăpare în fața exterminării. Aceasta se pare că se găsește într-o veche legendă, care sincer nu știu ce spune. Sper ca producătorii să aibă mai multe detalii despre joc decât mine. Deocamdată, GC2 are un site bine realizat, dar cam cu prea multe "Coming Soon". În rest, imaginile cred că vorbesc de la sine și orice comentariu s-ar putea să fie de prisos.

■ **Locke & Koniec**

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

SILENT HILL 3

Toată lumea știe deja cât de „coșmaristic" a fost Silent Hill 2. Acum vine rândul lui Silent Hill 3, care se pare că va fi și mai și. Konami a lansat site-ul oficial pentru Silent Hill 3. Dacă nu ați mai văzut de mult sânge și alte prostii care să vă înnoade mățăraiele în voi, vizitați pentru câteva minute bune site-ul despre care vă vorbesc. Este burdușit cu imagini, cu trailer-e, informații proaspete despre joc și alte asemenea detalii importante despre Silent Hill 3.
O problemă cu site-ul ăsta este faptul că te omoară prin Flash. La o conexiune slabă cred că albești până să se încarce www.konami-europe.com/silenthill3/.

preview

Korea: Forgotten Conflict

Un Commandos coreean



După ce Locke a pus pe site-ul LEVEL o știre în care ne spune cum că următorul Commandos va avea și suport pentru multiplayer, iată că acest preview va prezenta un joc care se încadrează în același gen al jocurilor tactice. Korea: Forgotten Conflict ne va purta prin misiunile mai puțin cunoscute ale războiului ce a avut loc în Coreea între anii 1950-1953. După cum probabil știți, americanii au tupeul necesar de a se implica în toate marile conflicte existente pe plan mondial. Nu puteau scăpa nici războiul fratricid ce a avut loc între Coreea de Nord și Coreea de Sud. Cu toate că războiul propriu-zis a luat sfârșit de mult, din nefericire, neînțelegerile dintre cele două națiuni surori nu și-au găsit nici până în momentul de față rezolvare. Una dintre națiunile care prezintă cel mai înalt risc nuclear este Coreea de Nord, iar americanii se strofoacă să facă ceva în legătură cu acest pericol – nu acesta este rolul ei, de câine polițist planetar? Oricum, jocul de față se leagă doar de aportul pe care o mână de oameni l-au adus de-a lungul acelui război murdar.

Fapte adevărate

Ceea ce urmează să citiți în continuare sunt fapte de arme, mai mult sau mai puțin, pe care eroicul soldat american le-a înfăptuit în acei ani. Tot ceea ce urmează este preluat de pe site-ul korea50.army.mil, unde sunt prezentate multe dintre întâmplările pe care nimeni nu le cunoaște, dar fac subiecte excelente de film. Majoritatea acestor evenimente sunt datate chiar în săptămâna echivalentă celei în care mă aflu în momentul de față.

Așadar, fapte de arme adevărate:

20 iulie 1950

Sergentul George D. Libby, compania C, al treilea batalion de geniști din cadrul diviziei 24 infanterie, a fost primul care a câștigat Medalia de Onoare pentru acțiune în războiul din Coreea. În timp ce spărgea încercuirea din jurul orașului Taejon, automobilul în care se afla a fost supus unui foc încrucișat distrugător lansat de un regiment coreean ce păzea drumul. Toți cei care se aflau în acea mașină au murit sau au fost grav răniți. Toți în afară de Libby. Atacând inamicul dintr-un șanț , Libby a trecut de două ori drumul pentru a-și ajuta camarazii răniți din vehiculul distrus și pentru a-i scoate de sub focul ucigător. După ce a reușit să scoată toți supraviețuitorii, Libby i-a suit pe toți într-un camion al unei companii de artilerie și au pornit spre liniile americane. După ce camionul s-a pus în mișcare, șoferul a fost supus unui foc de arme susținut. Libby s-a așezat ca scut uman între șofer și tirul coreenilor, acceptând cu stoicism numeroase răni la brațe și corp. În drum spre securitatea relativă a liniilor americane, Libby și restul camarazilor au trecut printr-un oraș în flăcări, de unde Libby a mai cules de pe marginea drumului mulți alți răniți aflați în stare critică. În tot acest timp, el a refuzat primul ajutor oferit de către un medic recuperat din oraș, a continuat să acopere șoferul cu corpul său și a reîntors focul asupra trupelor inamice ce încercau să îi oprească. În tot acest timp,



Iarna, de Ilie Coșbuc



Nu e de mirare că au pierdut războiul, nici acoperiș la casă nu au



Cine vede al cincilea avion are un Brifcor de la mine

a mai suferit numeroase leziuni pe întreg corpul. Cu toate acestea a continuat să își păstreze poziția precară între gloanțele inamice și șoferul camionului până când și-a pierdut cunoștința și a murit. Medalia de Onoare i-a fost acordată post mortem.

21 iulie 1950

Generalul maior William F. Dean a fost declarat dispărut în misiune când Divizia 24 de Infanterie aflată sub conducerea sa a încercat să spargă încercuirea din jurul orașului Taejon. În timpul acelei acțiuni, generalul a dat un exemplu de curaj nebunesc, atacând de unul singur un tanc T-34 cu o grenadă. După ce tancul a fost distrus, el s-a aruncat direct în focul susținut al coreenilor, atrăgând asupra sa atenția acestora pentru ca restul trupelor sale să se poată retrage în siguranță spre o poziție mai ferită de unde să poată ajunge la restul trupelor americane. În timp ce divizia sa se retrăgea, el a rămas în ariergardă pentru a-i recupera pe cei pierduți în timpul luptelor și pentru a ajuta rănitii lăsați în urmă în haosul care domnea pe întregul câmp de luptă. Peste ceva timp, s-a aflat că generalul a fost capturat de coreeni la aproximativ 35 de mile de Taejon. Deoarece comuniștii au ținut secret faptul că Dean a fost făcut prizonier, s-a presupus că a murit în timpul retragerii. La începutul anului 1951, președintele Truman i-a oferit Medalia de Onoare doamnei Dean în timpul unei ceremonii de la Casa Albă. Mai târziu, Dean a fost eliberat și a devenit singurul general de armată care a primit Medalia de Onoare și, de asemenea, cel mai vârstnic om (51 de ani) care a primit această medalie în timpul războiului din Coreea.





Vedere "infratermică"

22 iulie 1953

Maiorul John H. Glenn, viitor astronaut și senator al Statelor Unite ale Americii, a doborât cel de-al treilea MiG din palmaresul său în ultima victorie aeriană a trupelor americane de marină din războiul coreean.

25 iulie 1950

Thailanda s-a oferit să trimită un număr de 4000 de soldați de infanterie în Coreea pentru a pune capăt războiului. Ea a devenit prima țară din zonă ce a trimis trupe din decursul acelui război.

26 iulie 1951

Comuniștii și negociatorii O.N.U. s-au înțeles și au propus un protocol în care să se discute un armistițiu între trupele combatante de pe teritoriul Coreei.

Și iar despre joc

Pe final, să ne întoarcem la ce are de oferit jocul. De-a lungul a 15 gigantice misiuni, va trebui să planifici până la cel mai mic detaliu modul în care îți vei amplasa trupele pentru a duce la bun sfârșit obiectivele misiunii. Trupele pe care le vei avea la dispoziție vor fi alcătuite dintr-un medic, un lunetist, un ranger, un coreean și un genist. Fiecare dintre aceștia va beneficia de abilități diferite și de echipament autentic, pe care le va putea primi de la începutul misiunii sau pe care îl va achiziționa de-a lungul acesteia. Mediul va fi complet interactiv și vom putea alege mai multe rute spre același punct. Vremea va suferi schimbări semnificative, inclusiv mai multe anotimpuri. Grafica va fi foarte bine pusă la punct, cu interioare detaliate ale clădirilor și modele 1-1 ale armelor și ale efectelor militare. Tot ce vreau este ca jocul să se ridice la nivelul oferit de seria Commandos.



■ Koniec

Titlu	Korea: Forgotten Conflict
Gen	RTT
Producător	Plastic Reality
Distribuitor	Cenega UK Ltd.
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	10 octombrie 2003
ON-LINE	www.koreaforgottenconflict.com



Thief III

Mă numesc Marin Chițac, sau Chițac Marin...

Dragi cititori, înainte de toate vreau să vă asigur că puteți să considerați III-ul din coadă ca parte dintr-un nume semi extravagant ales de un developer pus pe șotii. În cazul în care considerați Thief III ca fiind un sequel, în sensul în care, din păcate, ne-am obișnuit, înseamnă că aveți capul plin de idei preconcepute, iar mie nu îmi plac ideile preconcepute, mai ales când este vorba de jocuri. Chiar și cei de la Eidos au spus că nu ar dori să pună III-ul în coadă, deoarece se dorește a atrage atât cunoscători ai primelor versiuni, cât și neinițiați în arta cleptomaniei autoimpuse. De aici trag concluzia că cei de la Eidos, și nu numai ei, s-au obișnuit cu cârcotași. Iar eu cred că gamerul pursânge este orice altceva decât un cârcotaș.

Eye candy alone, fac you !

Se pare că, deși în 2000 cei care se uitau prin sticlă (Looking Glass Studios), spuneți-le cum vreți, au dispărut de pe firmament, omuleții din cap nu li s-au liniștit și au pus de un brainștorming. (nu, nu e greșeală gramaticală, este o anagramaticalitate). După ce au terminat cu brainștorming-ul, au realizat că pot face ca eye candy-ul să lucreze și pentru creier, nu numai pentru ochi. Mi se pare și normal, din moment ce băieții de mai sus au lucrat la Ultima Underworld și System Shock și nu ar dori să facă aceeași greșeală ca producătorii lui Unreal 2: The Awakening (nu dau nume, dar dacă dă curiozitatea peste voi, luați LEVEL-ul din martie anul curent și informați-vă). După cum spuneam, ni se promite că umbrele în care se va ascunde Garrett al nostru sunt dinamice. Ce înseamnă asta? Păi înseamnă că din cauza lui Gigel, care se fâțâie de colo-colo cu torța, noi vom fi nevoiți să ne ascundem în umbre în continuă schimbare, cu alte cuvinte, în umbre real-time. Doamnelor și domnilor, băieți și fete, am trăit s-o văd și pe asta, eye candy = gameplay. Wicked!

Și că tot am vorbit de gameplay, Randy Smith, lead designer și project leader în cadrul... acestui proiect, evident, a declarat că deși scoaterea pe piață atât în varianta pentru PC, cât și în cea pentru Xbox le pune bețe în roate, gameplay-ul va avea de câștigat, pentru că nu va mai fi nevoie să chemăm vecinul să vegheze asupra jumătății celeilalte a tastaturii. La această veste nu putem decât să ne bucurăm. Eu unul cred


Iluminare real-time. Arhitectură Metal Age.


Clasic: Water arrow versus torță

că ar trebui să vorbească cu cei de la Pirahna Bytes, deoarece controalele din seria Gothic sunt foarte bine gândite.

Sheep in the big city

Acțiunea jocului va avea loc în oraș. Să rectific, doar în oraș, și nu în orice oraș, în Oraș, (the City). Vom da peste ghetouri, conace luxoase, catedrale imense, turnuri mai ceva ca răposatele gemene, castele și muzee. (Mă întreb dacă o pot fura pe profa de mate din unul dintre muzeele mai sus menționate...) În afară de nobilii care își umplu fața cu o rață bine făcută într-o seară ploioasă de vară și de adepții Ordinului Ciocanului (Order of the Hammer. Pruteanu, te iubesc !) care sunt mari fani ai tehnologiei, foarte disciplinați și care venerează o zeitate numită Builder, îi vom mai întâlni pe Păgâni. Aceștia venerează un zeu numit Trickster și doresc să readucă Orașul la ce a fost odinioară prin magie neagră și haos. Îi vom întâlni și pe cei lângă care a crescut Garrett, și anume the Keepers. Aceștia, un fel de familie medievală a lui Vântu, se folosesc de relații pentru a împlini profeții, destine și alte abureli. Între niște fanatici care aduc aminte de Inchiziția spaniolă, niște tipi care vor să vadă dacă pot face o friptură cu fireball-ul și niște indivizi care-i spun că trebuie să-i ajute deoarece va veni sfârșitul lumii, va ploua cu soacre din cer și vor interzice... anumite posturi TV, Garrett este un simplu om, care vrea un kilogram de roșii, o pâine și, mai presus de orice, vrea să știe cine i-a furat șosetele.

Intel inside, idiot outside

Înainte de toate, nu voi sunteți înăuntru, asta ca să lămurim lucrurile. Mă întreb oare dacă acest subtitlu își are locul. Mă întreb oare dacă Gigel gardianul se va fâțâi după un orar bine stabilit. Oare i-au spus programatorii ce este aia „alternative patterns"? Oare va da în paranoia dacă va vedea o ușă deschisă sau o torță stinsă? Oare se va abate de la culoarul împodobit cu covor persan pe un culoar unde covorul este de negăsit doar ca să vadă sau, mai bine spus, sa audă dacă este urmărit? Oare va intra într-o cameră ca să stingă lumina și să stea la pândă în întuneric? Oare se va abate de la programul său pentru a trage un fum și pentru a vorbi în latină cu femeia de serviciu? (Păi au spus the


Privind un peisaj fatal...

City, nu downtown New York...) Oare are și el anumite nevoi biologice? Oare are stomac? Oare se va furișa în bucătărie ca să fure o friptură? Wait and see we shall ! (Yoda ar fi mândru de mine.)

Mamă mamă, ce scule ai!

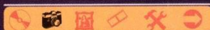
Deși unii dintre voi se întrebă de ce Garrett nu pune mâna pe Assault Rifle pentru a-i arăta nobilului că i-ar sta mai bine casei cu tapet roșu, sper că veți aprecia la fel de mult ca mine sculele hoțului nostru. În plus, vorbind din perspectiva unui gamer care a jucat și terminat primele două versiuni ale jocului, vă pot spune, fără a face o greșeală, că absolut nici un joc în afară de cele din seria Thief nu îți impune așa de puternic nevoia de a rămâne nevăzut și neauzit. Comparați ce vreți cu Thief. (din punct de vedere stealth-istic). Acum să vă povestesc cum reușeste Garrett să rămână neauzit și nevăzut. Pe lângă obișnuitele Broadhead, Water, Fire, Gas, Rope, Moss și Noisemaker Arrows, sabie, blackjack, poțiuni de tot felul și restul (nu stau să le enumăr pe toate), probabil că cea mai distractivă va fi folosirea lockpick-urilor. Producătorii sunt super încântați că această îndeletnicire s-a transformat într-un mini joc foarte distractiv pe Xbox. Ca și în Splinter Cell, în Thief III va trebui să aveți dexteritate cu stick-ul analog, controlerul vibrând și smucindu-se când greșiți sau când mai aveți puțin și deschideți ușa, lacătul etc. Nu știu de ce, dar cred că prietenei mele îi va plăcea foarte mult Thief III. Mă întreb de ce... și mai sunt curios cum o să implementeze chestia asta pe PC.

Are you a religious man ?

Ion Storm lucrează la Thief de aproape doi ani. Din echipă fac parte o duzină de programatori cu jocuri grele în spate și cam de două ori mai multe persoane ocupate cu fabricarea restului, adică a modelelor, a vocilor, a level design-ului și a celorlalte 50 de chestii care îmi scapă acum și de care, să recunoaștem, nu am habar. Nu putem uita de tehnologia împrumutată de la Deus Ex: Invisible War, și când zic tehnologie, zic inevitabil engine. Dacă le luăm pe toate acestea și le îndesăm pe câteva CD-uri, s-ar putea să iasă un joc bun. Deci fuga la biserică, la figurina de lemn, la CD-ul cu Metallica, la un guru subnutrit, la cine vreți voi și rugați-vă să iasă ceva bun!

■ Octavian Stângaciu

Titlu	Thief III
Gen	FPS
Producător	Ion Storm
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	sfârșitul 2003
ON-LINE	www.thief3.com



Need for Speed Underground

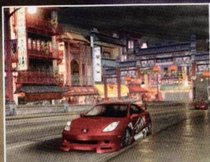
Mai există vreo şansă?

Need for Speed Porsche! Este de ajuns să pronunţ acest nume şi majoritatea dintre voi se vor gândi imediat la unul dintre cele mai bune jocuri pe care au pus mâna vreodată: Need for Speed: Hot Pursuit 2! De data aceasta însă, n-am nimerit-o. Parcă văd cum vi se întunecă privirea şi cum coborâţi un pic colţurile gurii. Este probabil unul dintre jocurile pe care majoritatea nu ar fi dorit niciodată să le aibă pe calculator. Ciudată această discrepanţă a ultimilor jocuri ce au apărut din seria Need for Speed. EA nu stă cu mâinile în sân şi, încercând probabil să şteargă impresia proastă pe care ne-a lăsat-o NFSHP 2, lucrează în prezent la un nou titlu: Need for Speed Underground.

Fassssst!

Lumea din ziua de astăzi este înnebunită după viteză. Oriunde te uiţi, la ştiri, la cinema, numai şi numai împătimiţi ai volanului. În Bucureşti sunt mult mediatizatele curse ilegale de maşini. La cinematografe apare Fast and Furious şi 2 Fast 2 Furious. Prin Braşov mai vezi noaptea nebuni care pleacă cu scârţâieli de roţi de la semafoare de zici că-i împinge moartea din spate. Peste tot maşini tunate, preparate, camuflate, ţigănate, colorate, dezmembrate, derapate, lovite, furate etc. Acum ar trebui să vă spun că aşa nu e bine. Ei bine, nu, nu e bine. Şi nu va fi bine până pe la începutul anului viitor când va fi


Asta numesc eu un spate agresiv


O plimbărică prin cartierul chinezesc

lansat Need for Speed Underground.

Atunci vom putea conduce cele mai performante mașini tunate care există în momentul de față: Mitsubishi Motors, Subaru, Toyota și multe altele. În total vor fi vreo 20 de mașini, cu licență completă, pe care le vom putea conduce. Vă dați seama ce senzație de viteză vom avea conducând asemenea bolizi pe străzile orașelor! Și cum nu există "meseriaș" care să fie mulțumit de mașina lui, vor exista sute și sute de upgrade-uri pe care le vom avea la dispoziție. La sfârșitul fiecărei curse, în funcție de locul ocupat, jucătorul va putea cumpăra diferite părți, componente și piese de rezistență care-i vor face mașina să zburde, nu alta. Acestea sunt luate, cu licență, de la cei mai recunoscuți producători de astfel de dispozitive din lumea întreagă: AEM Inc., Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach, Enkei, HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed, Nitrous Express Inc., O.Z, PIAA, Skunk2 Racing, Sparco, StreetGlow și Turbonetics Inc.

Orașul e al meu

NFS Underground se va desfășura pe străzile din orașe. Vor exista mai multe tipuri de curse, dintre care nu vor lipsi drag racing (liniuțele în care tot ceea ce va conta va fi puterea mașinii și a dispozitivelor instalate pe ea) și cursele de stradă, în cadrul cărora va trebui să străbatem orașul de la un capăt la altul, folosind din plin scurtăturile și capcanele ce nu pot să lipsească.

Decorul în care se vor desfășura acestea este unul tipic urban. Majoritatea curselor vor avea loc în timpul nopții, în orașe copiate după cele reale, pline de tot felul de luminițe și reclame. La crearea efectelor speciale a participat și un personaj nominalizat la Oscar, pe care însă producătorii îl țin secret. Ori nu este un nume mare, ori vor să țină surpriza pentru mai târziu.

Vor fi peste 100 de evenimente la care vom putea lua parte. Reputația noastră de raceri va fi pusă în joc la fiecare cursă, iar odată cu victoriile vor veni și banii atât de necesari pentru upgrade-uri. Să nu credeți însă că victoriile vor depinde numai de performanțele mașinii. Talentele noastre de piloți vor fi greu puse la încercare de traseele sinuoase, de puterea mare a mașinii, de comportamentul celorlalți participanți la astfel de activități (AI-ul oponenților se pare că va fi destul de agresiv, fără însă a cădea în prostie), de prudența de care vom da dovadă la luarea unor viraje, de cantitatea de bere fără alcool pe care o vom avea în noi și, mai ales, de experiența noastră, căpătată în zecile și zecile curse de mașini la care am luat parte până acum.

Accentul se va pune, fără îndoială, pe atmosferă. Pe lângă grafica ce arată foarte bine, producătorii s-au oprit și asupra unei muzici pe măsură. Senzația de viteză combinată cu o muzică de dat cu capul de pereți vor contribui la crearea unei atmosfere de 2 Fast 2 Furious, pe care creatorii vor să o confere acestui joc.

Să sperăm

Să sperăm că, deși engine-ul grafic este același ca cel din NFSHP 2, mașina se va comporta mai realist și nu va fi o cutie de chibrituri cu 4 roți. Să sperăm că, deși jocul va fi lansat și pe toate consolele, multiplayer-ul anunțat pentru PC și PS2 nu va fi în stilul Colin McRae Rally 3, adică nu se va juca doar de la același calculator. Să sperăm că varianta pentru PC nu va fi lansată la vreo 2 ani după cea pentru console, anunțată la începutul lui 2004. Și, în final, să sperăm că va fi un joc bun, că frigiderul nu mi s-a stricat, că la robinet nu curge numai apă caldă, că mai vine și ploaia anul ăsta, că vecinu' a terminat cu modificările prin casă, că vecina se îmbracă și ea mai decent când iese să ducă gunoiul, că berea se ieftinește, că nu mă iau în armată, că PSD nu va mai câști... Ajunge!

■ Sebah

Titlu	Need for Speed Underground
Gen	Racing
Producător	EA Black Box
Distribuitor	EA
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	2004
ON-LINE	www.eagames.com/pccd/nfs_underground

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD


Focus-ul ăsta e tunat?!



Dacă eram eu, terminam pe primul loc

Battlefield Command

Europe at War 1939 -1945

IL-2 Sturmovik a însemnat ridicarea la 12.000 de metri altitudine a standardului în ceea ce privește simulatoarele de zbor cu avioane din WWII. 1C Company, alături de Maddox Games, a realizat visul oricărui pasionat de modelele aviatice ale marii conflagrații. Acum însă lumea, și mai ales hardware-ul, sunt pregătite pentru un pas înainte și rușii sunt gata să invadeze un nou domeniu și să spulbere standardele RTS. Dacă acum ne place Blitzkrieg, sunt curios ce o să spunem când va apărea Battlefield Command, cu huruit greu de șenile, să ne arunce în aer sau cel puțin să ne strivească PC-urile, „onslaught-style". Fără blitzkrieg, încet, greu, rusește. De fapt, producătorii afirmă că lucrează la un T-RTS, abreviere care are acum ocazia să intre în rândul marilor genuri. T-RTS este Tactical-Real Time Strategy și definește cel mai bine ceea ce vrea să fie Battlefield Command.

Jocul se va concentra asupra a două elemente aparent discrepante: pe de o parte, războiul la scară foarte mare, cu campanii care acoperă cei șase ani ai conflagrației, pe de alta, o experiență extrem de personală a jucătorului, capabil să interacționeze atât cu un întreg pluton, cât și cu un singur soldat.

Cu IL-2 Sturmovik și Forgotten Battles la activ, 1C Company (Moscova) reușește foarte bine să ne atragă atenția, în special asupra graficii revoluționare. Totuși, acum nu ne mai plimbăm printre nori, ci prin noroi, ceea ce a însemnat o schimbare semnificativă în abordarea grafică. Nivelul de detaliu necesar este mult mai mare, așa că PC-urile noastre vor fi „stoarse" fără urmă de milă. Prepare for war!

Achtung, Panzer!

O companie din altă țară poate fi bănuită de compromis. Cu rușii însă nu e de glumit. Când m-am întâlnit cu domnul Maddox la Londra, aveam în față un pasionat până la extrem, un profesionist, un specialist. Fără prea multe zâmbete... „Am creat fiecare model cu mâinile mele, după documentație originală, din perioada războiului." Astfel se explică și de ce numărul de avioane disponibile pentru zbor în primul IL-2 nu a fost atât de mare: documentație insuficientă. Acum însă am coborât din ceruri... la adevăratele mașini grele: tancuri! Atenția producătorilor s-a mutat așadar de la eleroane, fuzelaj și vrii realiste la turele, tunuri, șenile și camuflaj. După cum se poate vedea din imaginile de jos, atenția pentru detaliul modelelor este extremă și demonstrează, din nou, că orice alt producător care visează să mai creeze RTS-uri realiste de război va trebui, în principiu, să se gândească de două ori.

Battlefield Command: Europe at War

1C Company

Fondată în 1991, compania este specializată în distribuția și producția de jocuri și de business software. Cele două studiouri interne de producție (unul fiind Maddox Games) se mândresc cu proiectele de mare renume IL-2 Sturmovik și IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, dar și cu mai puțin apreciatul Konung: Legends of the North. IL-2 Sturmovik este considerat cel mai realist simulator de zbor cu avioane din WWII. Citiți despre compania din Moscova la int.games.1c.ru.









1939-1945 este un titlu care îl înlocuiește pe cel „de lucru": World War II: RTS, care parcă suna prea tare a joc pe computer...

În bună tradiție IL-2, se pare că ne vom lupta cu comenzile fără nici un ajutor, realismul fiind dus la maxim pe parcursul celor 100 de misiuni, în care jucătorul va avea la dispoziție unități ale marilor armate ale războiului.

Război total

Cu Rammstein în fundal, a scrie despre tancuri devine o plăcere, mai ales când te gândești că vom avea engine de IL-2 pus în iarba prin care ne vom târî tactic în cele 100 de misiuni, ATENȚIE, cu elemente RPG. Evident, asta presupune că unitățile din Battlefield Command vor căpăta experiență pe toată durata jocului, ceea ce duce la efecte interesante spre final... Fiecare soldat va dispune de 36 de atribute, „personal" și „combat". Numărul vehiculelor, al avioanelor și al varietăților de armament disponibile în joc depășește 320, toate fiind create pornind de la schițe și date tehnice puse la dispoziție de armată. Combinațiile disponibile în joc sunt foarte numeroase. Fiecare unitate este concepută ca fiind compusă din „echipament" și „soldați". „Tank unit" conține „tank" + „soldier". Comportamentul unităților va fi dictat, în limitele celui mai strict realism cu putință, de experiența și moralul soldaților, starea de degradare a echipamentului, starea terenului, condițiile atmosferice etc. În cazul în care jucătorul nu are răbdare să „păzească" armata soldat cu soldat, computerul poate face automat combinațiile necesare.

Dat fiind accentul puternic pus pe soldați în Battlefield Command, graficienii de la 1C Company au creat modele în 3D Studio Max pe care le-au animat în sute de ipostaze, pentru un realism absolut (deși nu se spune nimic despre motion capture). Cât privește decorul, toate locațiile în care se vor desfășura bătăliile din Battlefield Command sunt create, după cum era de așteptat, conform unor hărți militare din timpul războiului. Imaginile demonstrează că nu suntem mințiți cu nerușinare și, sincer, spre deosebire de alte preview-uri, am mare încredere că promisiunile vor deveni realitate.


AT Attack


Soldat + echipament = unitate


Arată bine.

I want to believe!

De la invadarea Poloniei în septembrie 1939, războiul de pe Frontul de Est și căderea Germaniei în 1945, WWII a devenit subiectul extrem de multor cărți, filme, documentare și, în final, jocuri. Primul FPS adevărat pentru PC a fost Wolfenstein...

Rușii sunt cei care domină piața de simulatoare de război adevărate, fie ele de zbor sau RTS-uri.
Desigur, nu putem ignora Blitzkrieg, căruia Battlefield Command îi va fi adevăratul concurent (WWII Frontline Command iese din discuție; Codemasters l-a „abandonat" în favoarea lui Battlefield Command, din motive evidente cu mult înainte de apariția acestuia). Cam șocant este însă faptul că același Codemasters pune RTS-ul rusesc la același nivel valoric cu IGI2: Covert Strike și Prisoner of War (ambele niște mediocrități răsunătoare). În fine, politica lor de distribuție e una, valoarea e alta. Heil Mother Russia!

Mike

Titlu	Battlefield Command
Gen	RTS
Producător	1C Company
Distribuitor	Codemasters
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	primăvara 2004
ON-LINE	www.codemasters.com/battlefieldcommand







review

Microsoft Flight Simulator 2004

A Century of Flight

O sută de ani de invazie aeriană



Puțini sunt cei care n-au auzit măcar o dată de celebra Encarta Encyclopedia produsă de Microsoft. O enciclopedie aparent completă, plină de cunoștințe de cultură generală, chiar dacă unele sunt complet anapoda. Se pare că în tranșeele Microsoft tactica enciclopediilor este încă privită cu ochi mari, blânzi și înlăcrimați. Și, dacă tot se practică seria Microsoft Flight Simulator de prin '95 încoace, ce-ar fi (se gândește cineva, acolo) dacă am lipi Encarta de Flight Simulator? Mai ales că tocmai stă să se împlinească secolul de dat cu aeroplanul la mai mult de doi metri deasupra solului...

În aceste condiții a apărut Microsoft FS 2004, subintitulat criptico-sugestiv A Century of Flight. Și, în linia frumoaselor documentare de pe Discovery (vezi People's Century), aruncăm o nostalgică privire bovină spre bicicleta cu pânză (Wright Flyer, mai cu ifose) care, în 1903, a decolat și a survolat solul pe o distanță de 30-40 de metri, timp de 12 secunde. Evident, ni se face poftă să ne dăm și noi cu glider-ul și, vrând nevrând, instalăm MSFS 2004.

Prima senzație care te încearcă este cea „de Encarta": meniuri Windows tipice, fețe prietenoase ale unor experți americani în aviație și posibilitatea de a alege unul din cele 24.000 de aeroporturi disponibile în joc. Evident, curios de latura de simulator a jocului, am trecut rapid prin tot tămbălăul cu setările meteo, cu orarul și cu selecția avionului (din cele 15 modele contemporane disponibile) și am luat Boeing-ul de flapsuri.

Așí pe cerul prea albastru

Primul aeroport: Kogălniceanu, Constanța. Primul avion, Boeing 747. Direcția: Mangalia (din câte bănuiam, mergând spre sud). În acel moment mi-am conturat o imagine destul de clară a acestei ultime producții Microsoft.

În primul rând, pretențiile pe care le ridicam în legătură cu performanța sistemului meu din redacție au primit o lovitură de grație. MSFS2004 este un joc cu cerințe foarte mari în condiții... grafice adverse. Cu alte cuvinte, detaliul dat la maxim sugrumă sistemul, indiferent de cât de performant ar fi (în cazul de față, P4 2,4, 512 MB Ram, GeForce4 Ti 4200). Un alt semn al prosperității Microsoft.

Modelele de zbor din joc sunt destul de bine realizate (în condiții de realism maxim, MSFS2004 pune ceva probleme de control, cu efecte de force feedback surprinzător de realiste), fără însă a surclasa calitatea unui IL-2. Este o experiență interesantă pilotarea



Cessna survolează Honolulu



Ford trimotor, albastru pe albastru

elefantului zburător cu 747 tatuat pe bot, iar un Cessna 172 poate fi o plăcere pentru cei care cunosc calitățile avionului real.

Pe de altă parte, detaliul dat la maxim în acest simulator sărbătoresc nu înseamnă o calitate grafică excelentă. Peisajul este fragmentat, texturarea este de-a dreptul oribilă (repetitivă și plină de bug-uri), iar clădirile considerate „puncte de reper" (de exemplu, Parlamentul în Londra sau Turnul Eiffel în Paris) ies extrem de tare în evidență față de restul clădirilor.

Nu poate nimeni nega meritul tehnicienilor de la Microsoft în crearea unor modele cât mai veridice (Wright Flyer-ul este un deliciu vizual – ca și celelalte avioane, toate reproduse destul de amănunțit, la fel cum cei înnebuniți să se urce într-o carlingă de avion de lux se vor bucura de o interactivitate sporită – modelul interior e fidel reprodus și majoritatea sistemelor primare pot fi activate manual). Nimeni nu poate nega efortul depus în simularea unei geografii cât de cât realiste, însă Mount Rushmore arată groaznic (respectivii președinți sunt doar colțuri în care cel mult te tai la ochi). Bucureștiul este doar o îngrămădire de clădiri uniforme, fără Casa Poporului.

Per total, MSFS2004 este un joc dedicat pasionaților de zbor și celor care vor să vadă cum au arătat unele dintre cele mai faimoase avioane din istorie. Enjoy your flight!

■ Mike


Douglas DC-3, avionul-istorie

Titlu	Microsoft Flight Simulator 2004
Gen	Flight sim
Producător	Microsoft
Distribuitor	Microsoft
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	64 MB RAM (128 MB sub W2K/XP)
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.microsoft.com/games/flightsimulator



Grafică	**7/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**8/10**
Multiplayer	**5/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**7/10**

7


Boeing 747, un elefant supărat.

The Great Escape

Steve McQueen cu multiple personalități

Prin 1963, cei de la Metro Goldwyn Meyer au scos un film de un extraordinar succes, numit Marea Evadare (The Great Escape). Filmul avea în distribuția sa o galerie întreagă de staruri ale timpurilor de atunci. Printre numele impresionante se număra și cel al lui Steve McQueen. Filmul trata situația în care erau puși prizonierii de război de diferite naționalități pe care nemții îi țineau în lagăre. Pentru acești prizonieri era o datorie de onoare să le facă cât mai multe pagube nemților prin orice metode posibile. Astfel, dacă nu reușeau să evadeze, măcar făceau pe dracu'-n patru ca nemții să disloce cât mai multe trupe pentru a-i apăra, doar pentru a trage cât mai multe trupe active de pe front, unde să li se simtă lipsa.

Eroismul și altruismul la maxim

The Great Escape, jocul, urmărește o acțiune asemănătoare cu cea a filmului de la care a împrumutat numele. Astfel, vei intra în pielea mai multor personaje pe care va trebui să le scoți cumva din lagărul nazist. Jocul nu are o poveste propriu-zisă și nu urmează un scenariu bine definit. Tot ce trebuie să faci este să urmezi diferitele indicații ale „bătrânilor" din lagăr, să ajuți cum poți pe toată lumea și să te faci una cu umbra pentru a nu fi descoperit de soldații de pază.

Controlul asupra personajelor se face într-un mod 3rd person și este destul de dubios. Nu te prea ajută mult când trebuie să te târăști pe lângă soldățeii inamici, deoarece camera este prea apropiată de personajul tău și nu îți oferă un câmp de vedere destul de larg spre a-ți putea face o imagine de ansamblu detaliată. Fiecare dintre personajele pe care le vei controla va avea abilități speciale. Unul dintre ei este un inteligent ofițer de informații ce cunoaște tertipurile limbii germane și se poate descurca în situația în care îl surprinde cineva pe întuneric și nu recunoaște straiele de pârnăiaș. Un alt POW este un foarte bun hoț de buzunare și te poți baza pe el când vine vorba să-ți recuperezi banii pe care i-ai pierdut la un barbut cu paznicii barăcii unde ești cazat. Personajul care este interpretat în film de Steve McQueen este un foarte bun lăcătuș, fiind cel care este chemat când se blochează cineva în baie sau când nu mai intră cheia în gaura sa...

O multitudine de diversiuni, create special pentru a te ajuta în timpul evadării, sunt puse la cale de colegii de celulă. Acestea vor fi impresionante din punct de vedere al deplasării de trupe, dar nu și din punct de vedere grafic. Vei fi complet dezamăgit de explozii pătrățoase și de gărzile care planează pe deasupra terenului în timp ce te urmăresc spre a te băga înapoi „in the hole". Pe lângă diversiunile partenerilor în fărădelegi, mai ești ajutat de autovehiculele ce zac pe marginea drumului, special pentru a fi apropriate. Motociclete, camioane, jeep-uri și alte asemenea motoscutere sunt prezente pentru a te scoate tot timpul din hazna. Cel mai puțin trebuie să vorbesc despre sunet. Cu toate că unele replici sunt preluate din film, sunetul este de o calitate incredibil de proastă. Nu tu o coloană sonoră despre care să merite să vorbim, nu tu o voce care să nu ți se pară strânsă de urechi. Totul este prea fals.

Marea evadare

... am găsit-o când nu am mai fost nevoit să joc The Great Escape. Prost joc... cu toate că puteau să facă ceva inteligent, un Commandos 3rd person. Mmmm.... ciocolată. Dar degeaba!

■ Koniec

Titlu	The Great Escape
Gen	Action
Producător	Pivotal Games
Distribuitor	Gotham Games
Procesor	PII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.gotham games.com/games/ greatescape



Grafică	5/10
Sunet	5/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	4/10

5



Vrum... Vruum... Vruuummm...



Tanchili tanchili



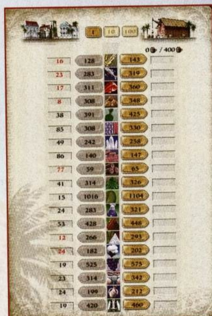
Roagă-te să fii doar în direct la camera ascunsă

Port Royale

Când Patrician devine pirat

Pirateria este un cuvânt cu rezonanțe puternice în ziua de astăzi. De la tarabă la tarabă, cele 70 de procente sunt confirmate cu vârf și îndesat. De ce să dai 1.5 când poți lua cu 0.1, adică o economie de 94? Îți permiți chiar să vinzi cu 0.2 și să obții astfel un profit de 100%. Așadar, din cele mai vechi timpuri, pirateria a fost o activitate deosebit de profitabilă pentru unii.





La tarabă

Pirateria ca ocupație

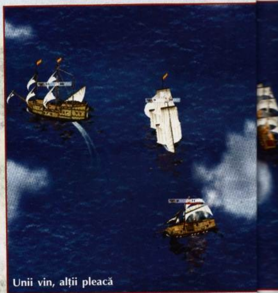
Originile pirateriei sunt necunoscute, însă este foarte posibil ca urmașii descoperitorului ei să fie cei mai bogați oameni din lume (vezi Micromoale). Eu tind să cred că a fost descoperită de al treilea om de pe pământ, în clipa în care și-a dat seama că lui îi lipsește ceva ce vecinul său are. Probabil că primul lucru piratat vreodată a fost consoarta vecinului, apoi oile și mult mai târziu organele. Ideea este că într-un final au apărut Caraibele. După încă vreo câteva milioane de ani, a venit unu' din Spania și le-a descoperit. După încă câteva luni au venit și alții și uite așa Arhipelagul Caraibelor a devenit platforma perfectă pentru pirateria analogică. Anii au trecut, pirații Caraibelor și-au închis tarabele sau/și au murit, locul fiind luat de IT&C Piraterie. Următorul pas va fi probabil făcut spre lucruri mai puțin materiale, ca sufletul, conștiința, prostia și talentul.

Pirateria digitală

Pentru că ne aflăm în era degetelor, Ascaron s-a gândit să reediteze un recent titlu de-al lor, Patrician 2, numai că în alte condiții și împrejurări. Dacă în Patrician 2 aveam de-a face cu Liga Hanseatică și Marea Baltică, aici suntem prinși pe undeva între sudul SUA, Triunghiul Bermudelor, Marea Caraibelor, Cuba, Republica Dominicană și America de Sud. Evident, așa e acum, însă prin secolul 16 nu prea existau asemenea granițe. Acest conglomerat de insule era împărțit între principalele puteri navale ale vremii, Anglia, Spania, Franța etc. În concluzie, dacă la naștere aveai ochelari cu o singură lentilă și picior de lemn, tunar scria pe tine și erai trimis în Marguerita la specializare în balistică și distilat de cereale. Mai târziu aveai de ales între cei buni, ce răi sau tine. Port Royale consideră din start că ești un ambițios care vrea să lucreze pe cont propriu. Primii bani îi primești probabil din pământul de sub casă, unde atunci când ai săpat fundația ai găsit comoara lui Talpă-lute. Îți iei o coajă de corabie și te folosești de tabelele de producție ale orașelor din zonă. Îți dai seama că procesul este simplu – cumperi ieftin și vinzi scump. Zvonurile circulă, așa că nu este o problemă în a afla ce dorește cu precădere fiecare oraș. Dacă te mănâncă-n,... cot, o mulțime de corăbii circulă prin zonă, numai bune de atacat. Ideali sunt pirații, pentru că după ei nu plâng decât femeile. Dai cu tunul ca nebunul, piratul moare și tu rămâi cu barca. O repari și o ții sau o vinzi. Asta nu mai e problema mea.

Pirateria și Obrazul

Patrician era un joc extrem de complicat, nu ca viața de pirat. Ascaron a făcut un bine tuturor și a simplificat foarte mult jocul. În Patrician 2 conta cine ce mănâncă, în sensul că dacă trebuia să te pui bine cu cele trei clase sociale, aproape că erai obligat să faci și afaceri proaste. Aici, reputația este influențată de foarte puțini factori. Ideal este să vinzi în fiecare


Unii vin, alții pleacă

oraș exact ceea ce este nevoie și să cumperi doar ceea ce se produce local. În acest fel, muritorul de rând îți va fi... hehe... digital recunoscător pentru serviciile în interesul comunității. Dacă mai și vâri ghiuleaua în gura piratului sau a dușmanului poporului (pentru care TREBUIE să ceri voie), o să te pupe toți prin locuri în care nici nu te aștepți. Jocul este foarte diversificat ca posibilități, însă foarte restrâns ca scopuri. Singurul ideal este acela de a deveni guvernator în orașul de baștină. Evident, va fi foarte greu, pentru că veți avea nevoie și de bani, și de putere. Apoi, viitorul vostru predecesor vă va da tot felul de misiuni care trebuie duse până la capăt dacă tindeți spre ciolane mai căpoase. Cu timpul, veți face rost de suficienți bani pentru a vă deschide depozite și în alte orașe sau chiar pentru a vă porni propriile afaceri. Posibilitățile de afaceri sunt multiple și pleacă de la pescuit și ajung până la confecții. Dacă veți avansa și mai mult, o serie de noi corăbii vă vor ajunge pe mână. Evident, în funcție de reputația în fiecare port, veți avea o serie de avantaje și dezavantaje. Acestea pot duce până la oferte de căsătorie cu fiicele guvernatorului sau la asmuțirea întregii poliții navale din Atlantic pe urmele voastre. Evident, o serie de alte surprize plăcute sau neplăcute vă pot aștepta.

Pirateria și Soția

Tutorialul jocului este unul destul de bogat, însă nu suficient. Pentru a ajunge pe o linie pozitivă, va trebui să începeți jocul de nu știu câte ori pentru a-i înțelege foarte clar mecanica. Luptele



Orașul din balon

sunt relativ bine implementate, cu scopul clar ca cei mai mici să-i bată pe cei mai mari. Bătăliile pot fi purtate cu maximum 10 corăbii de o parte, ceea ce aș spune că e suficient. Evident că e și loc de tactică, dacă vă ține, însă nu tinde spre nici un fel de limite. Așadar, acest joc vă va ține destul de mult blocat pe scaun și, dacă intenționați să-l începeți, nu ar fi rău să vă trimiteți jumătățile de acasă undeva departe...

Pirateria în General

Este vorba despre Total General, pentru avizați. Principalele lucruri care-l ridică pe Port Royale deasupra lui Patrician 2 sunt simplitatea la nivel de micromanagement (pot fi automatizate



Aglomerație în strâmtoare

aproape toate activitățile, care includ producția și comerțul), stilul mult mai direct, interfața ceva mai prietenoasă și o grafică vizibil mai de calitate. Dacă e vară, atunci pe lângă Nicu, Divertis sau Etape, nu v-ar strica un Port Royale. Iar dacă vorbesc familiei de gameri, jocul suportă multiplayer, așa că de ce nu? Și nu uitați: Pirateria salvează România! Pe ei, flăcăii mei!

■ Locke

Am Diesel și nu pornește

Titlu	Port Royale
Gen	Economic Sim
Producător	Ascaron
Distribuitor	Try Sinergy
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	www.ascaron.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8

Kasparov Chessmate

Din când în când apare câte-un şah...

Garry Kasparov este considerat cel mai bun jucător de şah al tuturor timpurilor. Garry Kasparov este un individ foarte bogat. Garry Kasparov şi-a dat acordul să-i fie aşezat numele pe acest joc de şah... cum să nu fiu interesat să văd dacă avem într-adevăr de-a face cu o bijuterie în domeniu?

Nu, nu veţi avea nevoie de mult timp să vă obişnuiţi cu interfaţa acestui joc. Totul este gândit simplu şi la obiect, nu vă veţi pierde prin meniuri, nu vă veţi încurca prin tot felul de setări şi altele de genul ăsta. În centrul atenţiei se află şahul pur, producătorii nu s-au chinuit să deseneze o tonă de seturi de piese, table de joc, efecte de lumină, ceasuri, alarme ş.a.m.d. De mult n-am mai văzut un joc nou care să ocupe pe harddisc doar 12 MB...

Un singur fel de bază...

Puteţi juca Chessmate atât pe Internet cât şi local, contra PC-ului, fie în modul de joc obişnuit, fie încercând să câştigaţi campionatul din clubul de şah al lui Garry, caz în care veţi întâlni pe rând adversari digitali din ce în ce mai buni, în final ajungând să-l înfruntaţi pe maestrul însuşi. Acest mod de joc este destul de distractiv, pentru că veţi da piept cu adversari care abordează stiluri de joc diferite, dar are şi un mare dezavantaj: trebuie să treceţi de toate tururile intermediare (care sunt multe rău) până să ajungeţi să întâlniţi oponenţi ce vă vor pune cât de cât probleme (în cazul în care jucaţi şah la un oareşce nivel). Sincer să fiu, m-am plictisit pe la jumătatea „turneului" şi-am trecut pe modul de joc normal, unde am putut alege dificultatea şi stilul de joc (blitz, rapid, turneu, fără limită de timp etc.). Aici dezamăgirea mi-a fost întreţinută din cu totul alt motiv, şi anume că adversarii cu valori relativ egale joacă aproape identic. La fel. Aceleaşi deschideri, aceleaşi apărări, se dezvoltă în acelaşi mod, greşesc în acelaşi punct... bine, atunci când mi-am putut da seama că greşesc, nefiind chiar un expert în şah. Probabil din această ultimă cauză tentativa mea de a bate PC-ul la cel mai înalt nivel de dificultate (pentru cunoscători, engine-ul de şah este Ruffian) a fost înăbuşită într-o baie de sânge, subsemnatul fiind trimis la sortat scaieţi imediat cum făcea o mutare mai dubioasă.


Cai industriali şi-un Kasparov uimit


Notă de la maestru

...cu garnitură...

Veţi putea admira geniul lui Garry urmărind partidele jucate de acesta de-a lungul timpului şi înregistrate pentru voi în baza de date a jocului. Din păcate însă nu primiţi nici un sfat, nici un indiciu, nici cel mai mic element ce v-ar putea edifica la un anumit moment al jocului de ce a mutat Kasparov piesa aia şi nu cealaltă. Dacă tot prezinţi aceste partide, nu-i păcat să nu faci, măcar aşa, o umbră de analiză? Ruşinică producătorilor! Am văzut multe programe care explicau cum au judecat jucătorii într-o anumită poziţie, care dădeau mesaje de genul „acum Garry a mutat tura pentru a controla prima linie, dar adversarul i-a ghicit intenţiile şi a contracarat prin mutarea calului...".

... şi salată

Jocul are şi un capitol de „antrenament", conturat pe ideea producătorilor de a prezenta şahul într-o privire de ansamblu, cu mici referinţe asupra unor elemente importante: deschideri, poziţii



clasice, gândirea jocului, finalurile şi altele. Din păcate, nu consider numărul poziţiilor prezentate drept satisfăcător pentru a descrie şahul, dar mă rog, ar merge şi numai astea dacă ar fi completate de ceva mai multe informaţii, măcar o pagină-două de text în care să se explice în amănunt cum stau lucrurile în fiecare caz. Dacă suntem blânzi putem spune că au fost făcute multe compromisuri din cauza spaţiului maxim pe care putea să-l ocupe acest joc, deoarece Kasparov Chessmaster poate fi instalat şi pe dispozitive mobile de tip PDA (Personal Digital Assistant) ce dispun de o cantitate limitată de memorie. S-ar fi putut totuşi realiza două versiuni, una castrată pentru PDA şi una cu toate facilităţile, pentru PC.

■ Mircea

Titlu	Kasparov Chessmate
Gen	Şah
Producător	Hexacto
Distribuitor	Mindscape
Procesor	PII 300MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.hexacto.com



Grafică	6/10
Sunet	N/A
Gameplay	8/10
Multiplayer	10/10
Storyline	N/A
Impresie	6/10

7.5

The Hulk



Atenție: a se ține la loc plăcut, cu muzică ambientală, lumânări parfumate, conversație placidă. Sub nici un motiv, repet, sub nici un motiv a nu se enerva!

Hulk s-a săturat. A dus mult prea mult timp o existență limitată la revistele de benzi desenate. Și cum nu e prea bine pentru cei din jur ca Hulk să aibă tensiunea ridicată, iar situația în care se afla îl ducea la disperare, eroul nostru s-a gândit să își mai umple viața cu câte ceva. Așa că s-a apucat să facă un film și chiar și un joc. Nu de alta, dar să înțelegem și noi cum este să fii în pielea lui. Drept urmare au fost lansate pe piață, cam în același timp, The Hulk filmul și jocul. Din câte știu eu, Level este o revistă superbă, formidabilă, mirobolantă chiar, care se axează pe jocuri. Tocmai de aceea vă voi prezenta în rândurile următoare The Hulk jocul și nu filmul sau benzile desenate.

Uriașul verde

Bruce Banner este un om de știință tinerel, cu mustața abia ginită și cu o mulțime de ecuații în cap, formule, denumiri, chestii de-astea plicticoase pentru noi, dar pentru el atât de interesante încât ar putea să stea cu ochii beliți la ele o viață întreagă. Din păcate, Bruce nu-și permite un asemenea lux deoarece are o mare problemă. El are ceva ce se numește cică alter-ego, adică, în clipa în care cineva îl calcă pe bătături, Bruce al nostru se transformă într-un monstru uriaș, verde tot, cu puteri supraomenești. Această aptitudine a lui este râvnită de ceilalți, muritori de rând, care vor să fure renumita gamma (cică în razele astea ar sta puterea Vierzăturii) și să facă o armată de monștri cu care să cucerească lumea. Cel care o râvnește cel mai mult este The Leader, o creatură care numai muritor de rând nu este, având în vedere faptul că are un creier cel puțin cât al nostru, al tuturor redactorilor la un loc (și noi avem mult de tot, să știți).

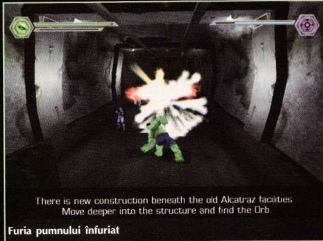
Jocul

The Hulk constă în repetarea aceleiași chestii la infinit. Jocul alternează cele două identități: Bruce și Hulk. Cu primul va trebui, în cea mai mare parte, să ne furișăm pe lângă inamici, prin cotloanele întunecate ale hărților. Vom juca cu Bruce numai până când se va trezi unul mai deștept să-i dea una peste cap sau când va exista nu știu ce scut ce nu-i va permite să se transforme. În cea mai mare parte a timpului însă îl vom controla pe Hulk. Acesta nu va face altceva decât să lovească în stânga și-n dreapta până în clipa când va reuși să-și croiască drum mai departe. Nu va exista poartă sau perete care să se opună puterii sale formidabile.

Inamicii vor fi în număr destul de mare. De fapt, cea mai mare provocare va fi numărul mare de dușmani. Ei au la dispoziție și atacuri de la distanță, diferite arme mai mult sau mai puțin puternice. Din păcate, nici Hulk și nici Bruce nu știu să folosească nici cea mai elementară armă de foc. Va trebui să ne descurcăm cu mâinile goale sau cu obiectele de diferite tipuri (bârne, bucăți de ziduri, butoaie, cisterne etc.) pe care Hulk poate să le ridice deasupra capului și cu care izbește în inamici. Din fericire, deși jocul este un action 3D dezvoltat și pentru console, controlul personajului este destul de facil. Este adevărat că mult mai ușor ne-am descurca cu un gamepad. De altfel, mausul nu este folosit în joc decât în meniuri.

Mișcările și loviturile pe care le poate face Hulk sunt destul de limitate. La o vreme începi să te saturi de aceleași pocnituri. Jocul nu este nici ușor. Chiar dacă, la moartea lor, inamicii lasă în urmă niște sfere verzi care-ți dau viață și unele roșii ce-ți oferă mânie (Anger), jocul nu este ușor. Vă


Ups, mi-a cam rupt falca!



Furia pumnului înfuriat

veți trezi că muriți destul de des, iar sistemul de salvări este destul de tricky. Astfel, în momentul în care am terminat o anumită porțiune a jocului vom putea salva. Dacă vom muri pe parcursul porțiunii respective, jocul ne oferă 3 posibilități de a continua de undeva din zona respectivă. Dacă le vom irosi pe acestea va trebui să o luăm de la capăt, de la ultima salvare.

Boșii

Jocul, până să devină plictisitor, este destul de antrenant. Puțină sare și piper îi mai adaugă boșii, adică ăi mai puternici dintre cei care ne vor pielea. Aceștia au fiecare chichițele lor și sunt destul de greu de învins. Cea mai stresantă caracteristică a lor este că, cel puțin pe Normal, în clipa în care aproape că i-ai rupt de tot, fac nu știu ce magie și o iau de la capăt, cu viața plină, mai puternici parcă decât înainte și cu ceva ajutoare în plus.

Grafica jocului păstrează cât de cât aroma benzilor desenate. Personajele arată ca și cum ar coborî din revistele de specialitate. Decorurile nu au prea mult fast și prea multe obiecte, texturile nu sunt prea încărcate, verdele este verde-verde, liniile par a fi trasate cu creionul, toate creând atmosfera despre care vă vorbeam. Sunetul este în regulă. Filmulețele abundă (jocul vine pe 3 CD-uri), fără însă ca jocul să aibă cine știe ce lungime.

În rest, este un joc tipic în care binele învinge, femeia, pentru că există și o reprezentantă a sexului frumos, este salvată, urâtul nostru redevine frumos, câțiva dintre cei răi mai rămân în viață sugerând o continuare. În cele din urmă, plictisitor. Bun pentru relaxare, din când în când.

■ Sebah

Titlu	The Hulk
Gen	Action
Producător	Radical
Distribuitor	Vivendi Universal Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.thehulk.com

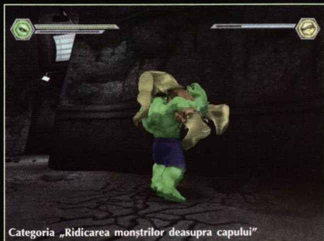


Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	6/10

6.8



Chestia aia verde nu e muci!


Categoria „Ridicarea monștrilor deasupra capului"

Runaway A Road Adventure

Tânăr, neliniștit, caut un sens în viață

Țineți minte că genul adventure a murit. E îngropat la doi metri sub pământ și putrezește în liniște. Cel puțin așa ni se zice de câțiva ani încoace... Și, curios lucru, cum spune cineva că nu mai există jocuri adventure de calitate, cum sare altul și îi scoate ochii cu un joc care "acuma apare și o să vă arate că mai există quest-uri de calitate". Adevărul e că adventure-urile apărute în ultimii ani pot fi numărate pe degete. Iar când aproape fiecare dintre aceste jocuri sunt apreciate de fanaticii genului de pretutindeni, începi să te întrebi dacă asta se datorează calității jocului sau lipsei oricărei concurențe în domeniu. Dacă jocurile respective sunt cu adevărat bune sau sunt acceptate numai pentru a dovedi, cu o oarecare disperare specifică, că genul adventure nu e mort și că toți producătorii ar trebui să-și aducă aminte de genul ăsta, că uite ce le mai place gamerilor...

De-a lungul timpului am avut numeroase jocuri care au fost catalogate drept exemplu viu al faptului că era adventure-urilor nu a trecut. Mai întâi The Longest Journey, apoi Syberia, Post Mortem, ba chiar și Tony Tough, toate fiind percepute ca jocuri care ar putea readuce în atenția lumii un gen care domina cândva industria jocurilor. Adventure-ul de față a primit același tratament. Produs de niște spanioli necunoscuți, a fost primit "cu brațele deschise" de presa de specialitate de la ei, a înhățat premii după premii, ne-a băgat pe toți în boală cu screenshot-uri și promisiuni cum că "o să vedeți voi ce fain e" și, în cele din urmă, a apărut și pe la noi, cu toate cele 3 CD-uri ale lui, gata să fie devorat de fanii genului adventure. Să vă spun cum a decurs festinul...

Ce e frumos îi place și lui Dumnezeu

Cineva spunea odată că frumusețea nu este un concept democratic. O ai? Bravo ție, chiar dacă nu este meritul tău. O să ai succes în viață, la sexul opus, și șeful o să fie mai blând cu tine. Nu o ai? Îmi pare rău pentru tine, chiar dacă nu este vina ta. Cu un pic de noroc, o să ai o viață modestă, o nevastă grasă și un salariu mizer. Așa că nu îmi spuneți mie că nu vă interesează criteriul vizual. Grafica, fraților! Chiar dacă un joc este atât de prost încât te întrebi dacă nu cumva a fost produs de o gașcă de maimuțe bete, în cazul în care grafica este super, uber, mega și mai ales benga, o să te țină mult și bine în fața calculatorului până să îți dai seama ce porcărie joci de fapt.



Perversule!

Fără să insinuez nimic, țin să spun că din momentul în care dai cu ochii de Runaway – A Road Adventure, îți dai seama că este "altceva". Pe scurt, jocul arată demențial, iar cel puțin unul dintre personaje o să-i farmece cu formele sale pe cei mai ușor influențabili dintre voi. Ciudat lucru, dacă vrei să clasifici jocul ca fiind unul 3D sau 2D, te vei afla într-o oarecare dificultate. Ca întotdeauna, adevărul este undeva pe la mijloc. Personajele sunt, la bază, randate în 3D și se folosesc de tehnologia cell-shading, pentru a da impresia unui desen animat. Partea interesantă vine de abia după aceea. Producătorii au pus la punct un engine care permite transferul

modelelor 3D în 2D-ul în care se complace restul graficii din joc.

Pe lângă personajele care arată (mulțumită acelei combinații de 3D și 2D) demențial, mai puțin în cut-scene-uri, unde toți sunt parcă făcuți din plastelină din aia comunistă, locațiile în care te vei plimba de-a lungul jocului sunt, fără nici o îndoială, unele dintre cele mai detaliate și minuțios desenate din câte am văzut într-un adventure până acum. Clar, spaniolii ăștia se pricep să deseneze...



Să ne aventurăm...

Întotdeauna am avut ceva împotriva celor care produc un adventure, pentru simplul motiv că marea lor majoritate par a fi mai preocupați să pună cap la cap un quest sau un puzzle cât mai dificil decât să se mai gândească și la bietul jucător. Nu spun nu, toate jocurile adventure care au făcut "carieră" la vremea lor au ieșit în evidență prin puzzle-uri inovatoare, originale, interesante și, de ce nu, grele. M-a deranjat însă întotdeauna faptul că producătorii se așteptau ca jucătorii să gândească precum game-designer-ul care a conceput respectivele puzzle-uri, în loc să se concentreze asupra unor quest-uri ale căror soluții să fie mai logice. Din fericire, au existat și încă mai există destui jucători pentru care astfel de provocări reprezintă o bucurie. Bravo lor! Runaway este pentru ei. Este un adventure greu, cu puzzle-uri dificile, de cele mai multe ori interesante, dar a căror rezolvare necesită o grămadă de timp și răbdare.

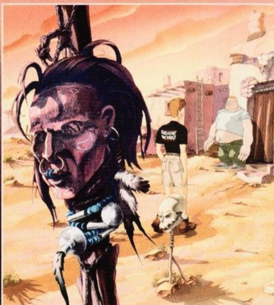
Însă cea mai mare problemă în ceea ce privește rezolvarea puzzle-urilor din Runaway nu vine de aici. Vorbeam mai înainte despre minuțiozitatea cu care este desenată grafica din Runaway. Ei bine, pe lângă avantajul evident al acestei atenții la detaliu apare o problemă gravă, care va scoate peri albi jucătorilor. Obiectele din joc, cele pe care le vei folosi în rezolvarea diferitelor quest-uri, sunt atât de bine "încorporate" în peisaj încât de cele mai multe ori le vei trece cu vederea. În plus, producătorii nu s-au sfiit să ascundă cu o precizie sadică multe dintre obiectele de care depinde avansarea ta în joc. În consecință, mare parte a timpului petrecut în Runaway ți-l vei pierde cu puricarea fiecărei locații cu ochii și cu mouse-ul.

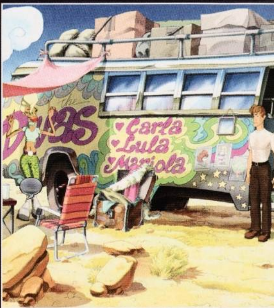
O altă problemă apare la conceperea puzzle-urilor din joc. Astfel, multe obiecte/locații din joc nu vor putea fi folosite decât într-un anumit moment al jocului, după ce ai rezolvat un anumit puzzle sau ai aflat un anumit lucru. Vrei să iei un anumit obiect de pe jos și nu poți? O să îl poți lua de abia mult mai târziu în joc, când respectivul obiect va fi de o importanță vitală. Din păcate, până în momentul ăla tu vei fi uitat de respectivul obiect pentru simplul motiv că jocul îți comunicase că nu ai la ce să-l folosești. De asemenea, unele "containere" din joc (cufere, poșete etc), din care poți scoate mai multe obiecte, nu îți vor oferi respectivele obiecte decât într-un anumit moment din joc. În cazul în care reușești să-ți aduci aminte că e o poșetă uitată undeva într-o încăpere (în care nu găsiseși nimic până atunci), ești salvat. Din păcate, jocul nu va avea aceeași soartă, gamerul fiind purtat într-un etern și extrem de agasant du-te-vino între diversele locații din joc, în timp ce se chiorăște la fiecare colțișor în căutarea unor obiecte pe care le-a trecut până atunci cu vederea.

El, ea și restul

Pe lângă puzzle-uri, cel mai important element al unui adventure este, fără doar și poate, povestea. Story-line-ul


Laboratorul meu de la școală nu arăta așa de bine


Vestul Sălbatic se întoarce încă o dată 2

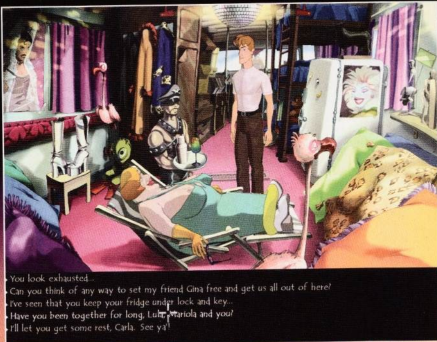


Carla, Lula și Mariola... ce băieți faini!

este poate mai important aici decât în oricare alt gen de jocuri, pentru că povestea trebuie să te prindă, iar personajele să fie într-atât de bine făcute încât să îți bați (cu plăcere) capul cu puzzle-urile din joc.

Runaway – A Road Adventure începe cu un mic accident. El o lovește pe ea cu mașina. La spital individa îi povestește lui că tatăl ei, mare agent secret (sic!), a venit în vizită la barul în care cânta tânăra domnișoară și i-a comunicat că viața sa este în pericol (sic!). Se pare că niște mafioți (sic!) îl urmăreau și îl doreau mort. Tatăl îi înmânează fiicei un talisman care nu se știe ce face, dar este, evident, tare important (sic!), după care moare repede și cu gâtul rupt. El, tânărul nostru, mai aruncă o privire în decolteul domnișoarei și se jură că o ajută, că omoară toți mafioții și că va dezlega secretul talismanului (SIC!). Phew... e ca și cum spaniolii ăia au luat cele mai proaste seriale de la americani, s-au mai chiorât la câteva telenovele băștinașe și apoi au scris scenariul pentru joc.

Mai mult decât atât, am impresia că producătorii ne consideră idioți. Personajul principal este un tânăr sfrijit (fără nici un fel de aluzie, vă rog...), student eminent, cu ochelari și gaură în piept. O întâlnește pe ea, cântăreață într-un bar, frumoasă și cu un corp care ar stârni invidia Pamelei Anderson. Ea îl vrăjește cu povestea cu talismanul și mafioții, iar el, băiat prost, înghite în sec și se aruncă cu capul înainte în toată aventura asta. Ei, și pe măsură ce povestea continuă, tânărul nostru va lăsa ochelarii la o parte (pentru că oricum nu avea nevoie de ei), va schimba cămășuța cu un tricou mulat (pentru că el de fapt este Rambo 2) și va deveni din ce în ce mai cool. Cum ar veni, este transformarea clasicului șoarece de calculator (așa cum ne văd toți pe noi ăștia care lucrăm cu tastatură, mouse și Counter-Strike) într-un erou musculos, simpatic, deștept foc și cu succes la femei. Luați notițe!



Uaiemsiei?! Ce e aia?!

Din fericire, povestea se mai schimbă în bine pe la sfârșit, apar ceva personaje interesante, dar asta nu mă poate face să trec cu vederea grămada de clișee, personajele principale scoase din serialele la care se uită mama și câteodată și tata și câteva faze absolut penibile (vezi "moartea" Ginei). Singura scuză a storyline-ului de față ar fi aceea că pregătește drumul pentru povestea din Runaway 2, când eroul nostru va fi din start cool, marfă, blană și parfum și nu va mai suferi transformări din astea complexe și nici nu va mai cădea după prima fustă pe care o întâlnește...

Run away?

Doamnelor și domnilor, am văzut lumina! Genul adventure nu e mort, ci pur și simplu stagnează. Pe de o parte avem producători care nu vor să schimbe nimic (dar își permit să facă jocuri proaste) pentru că le e frică de reacția jucătorilor și pe de altă parte jucători care ar vrea mai multe adventure-uri, dar le e frică să ceară ceva nou pentru că s-ar putea să nu mai fie "adventure" și unii țin prea mult la denumirea asta.

Cât despre Runaway, dacă aveți timp și nervi destui, îl puteți încerca, să vă aduceți aminte măcar că mai există și adventure-uri. Curios lucru însă, aștept un Runaway 2, poate se mai trezesc spaniolii. Chiar... bă, care plecați pe la cules căpșune prin Spania, spuneți-le, mă, să-și bage mințile-n cap și talentul în jocuri!

■ Mitza

Titlu	Runaway A Road Adventure
Gen	Adventure
Producător	Pendulo Studios
Distribuitor	Focus Home Interactive
Procesor	P200 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	runaway-game.com

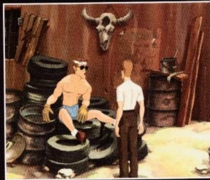


Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	4/10
Impresie	6/10

6.6



Hei, Bill Gates, ce mai faci?



"Băăă... care mi-a șutit mașina?!"

Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds

Diferența dintre un "lângă" și un "plus"

Într-un număr mai vechi din LEVEL, am catalogat un joc numit Roller Coaster Tycoon 2 drept plăcut, antrenant, interesant de-a dreptul, deși cu un engine de anii '90. Jocul a avut un succes deosebit în rândul fanilor, drept urmare s-a vehiculat ideea unui expansion pack. Zis și făcut, deși se pare că producătorii au o viziune oarecum distorsionată vizavi de termenul cu referințe imperialiste "EXPANSION PACK". Întrebările care se pun sunt multe, însă răspunsurile numai Olmaiti le știe.

Ori lângă...

Folosind același engine post-hipiot, al anilor 90, Chris Sawyer a aruncat pe piață acest Wacky Worlds, la un preț de-ți cântă popa "Perinița" (30 de dolari). Într-adevăr, sub aparența imbecilității terminologice stă un adevăr: Rollercoaster Tycoon 2 este un joc bun. Este adevărat că orice bomboană cu lichior este bună și nu te mai saturi de ea, însă în clipa când o lași un an de zile pe balcon și îi adaugi și o glazură de apă cu dero și balsam de la vecinul de sus, lucrurile se schimbă. Rămâne melancolia și lichiorul care e ca vinul: cu cât e mai vechi, cu atât e mai scump. În virtutea acestei idei preconcepute, și scuipând un subiectivism usturător, am descoperit faptul că Wacky Worlds este mai mult un MOD de Rollercoaster Tycoon 2 decât un expansion pack. Evident, simulând o durere-n cot, aș fi putut trece cu multă ușurință peste acest amănunt hemoroidic. Problema este că nu pot să pierd nici o ocazie de a-mi rupe ciocatele în gura târgului. Cineva ar trebui să-i spună bunului Chris că nu orice floare re-face primăvara. Îi puteam da și un exemplu: floarea de pe zacuscă.

...ori plus

Ni s-a apus de multe ori că enumerarea și repetiția trebuie evitate într-un text care vrea să spună ceva. Însă, atunci când un joc are fix trei chestii noi, fiecare costând cam 10 dolari și trezindu-ne interesul precum ședințele parlamentului, enumerarea reprezintă un rău necesar, pentru a putea trage în abric cele patru scânduri rezervate produsului. Așadar, Wacky Worlds reprezintă o sumă de posibilități de ridicare de la nimic a câte trei parcuri de distracții/continent. Adică maamă ce "iecstraordinariu" este să-ți faci vânt de pe zidul chinezesc, de pe cascada Niagara sau de pe Everest, profitând de ușorul avantaj pe care îl are capul în raport cu gâtul (primul se sparge, pe când al doilea se rupe). Al doilea lucru de 10 dolari este reprezentat de totalul general, în număr de 17 scenarii noi, adică aproximativ 60 de cenți per scenariu, să trăiască să mai dăruiască și la fra-miu când și-o pune țolul în cap și o lua-o p-aia a lu' Chioara. Al treilea mare element, enumerativ vorbind și nu altfel, este reprezentat de vreo 250 de elemente noi – este adevărat că nu costă decât 4 cenți elementul. 250 de elemente este un lucru bun și s-ar putea ca la promoție să le luați și cu un cent bucata. Aici se termină expansion pack-ul. În rest, praf și pulbere, miros de ladă de zestre și picior de play.

Se dau note

Am uitat să spun că nu poți să vinzi hamburgeri în China, ceea ce este oarecum adevărat. Dacă afacerea ar merge, marea specie a porcilor ar dispărea de pe fața biosferei locale. Păcat, personal aș fi vrut să deschid restaurante chinezești în Sydney, însă Chris, bărânul Chris, e la regim. Și uite așa, nu numai în spațiul C-D-P există hoție la drumul mare, ci și în țara covrigilor din jurul cozii hot dog-ului. Să-i batem cuiele și să-l băgăm la sinucigași.

Locke

Titlu	Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds
Gen	Taicun XPP
Producător	Chris Sawyer
Distribuitor	Atari
Procesor	PII 300MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.rollercoastertycoon2.com

DEMO | IMAGINI | WALLPAPER | FILM | PATCH | MOD

Grafică	5/10
Sunet	8/10
Gameplay	1/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	1/10

3.7


Am vrut să scriu LEVEL


Și prin Elveția

Europa Universalis: Crown of the North

Un pic de istorie nordică

Europa Universalis face parte din acea categorie de jocuri dedicate unui public specific. Deși este la bază o strategie, totuși configurația și gameplay-ul stil board-game s-ar putea să nu fie pe gustul tuturor. Din fericire pentru producători, acest joc a reușit să prindă destul de bine la public, fapt care i-a determinat să continue cu Europa Universalis II și acum cu Crown of The North.


Harta este superbă

Din Nord

Istoria popoarelor din Nord nu este foarte bine cunoscută, pentru că nu i s-a prea făcut reclamă. Câți dintre voi știu ce evenimente importante au marcat țările din Peninsula Scandinavică în Evul Mediu? Da, știm despre vikingi, legendele lor și despre Liga Hanseatică. Dar spuneți-mi acum un mare conducător nordic mai recent, adică după secolul 11! Ei bine, dacă nu faceți parte dintre acei indivizi preocupați de istoria nordului Europei, mă îndoiesc că o să știți. Așadar, cei de la Paradox Entertainment au avut o idee foarte bună cu acest expansion, deoarece în acest fel i-au dat un plus de farmec. Acțiunea jocului se desfășoară pe o perioadă cuprinsă între 1275 și 1340. Este vorba despre o perioadă în care în Suedia puterea în stat era deținută de către Biserică. Acest lucru împinge țara în pragul războiului civil.

Ce să fac?

Evident, va trebui să străbateți cu foarte multă atenție manualul jocului pentru a vă răspunde singuri. Europa Universalis nu este un joc greu, ci are doar o mecanică a lui mai specială, mai aparte. Crown of the North nu vine cu un tutorial separat, deoarece se bazează în proporție de 100% pe regulile cunoscute. Conține un set de 3 campanii în care veți putea juca cu trei națiuni și șase facțiuni distincte. Pentru a păstra vechile obiceiuri, scopul jocului nu este acela de a ocupa și distruge totul, ci de a ajunge la un anumit statut, la un anumit număr de puncte. Acestea se numesc "victory points" și reprezintă barometrul supremației pe diferite planuri a facțiunii din care faceți parte. Acest lucru este foarte bine gândit, pentru că astfel puteți câștiga fără a fi neapărat o facțiune combatantă. Aceste victory points se pot obține prin diferite upgrade-uri, prin stimularea comerțului sau prin ocuparea de noi teritorii. Practic, acest joc este axat pe partea economică, pe dezvoltarea comerțului și menținerea unui anumit nivel de mulțumire în rândul populației.

Doar tehnic

Crown of The North este dedicat în special celor cu o imaginație bogată, deoarece grafica este reprezentată doar printr-o tablă de joc și câțiva "pioni" cu funcții diverse. Nici măcar partea de combat nu este dezvoltată, totul fiind extrem de schematic. La nivel de design însă, tabla de joc este superb desenată și-mi amintește oarecum de vechile gravuri medievale. Dacă v-au plăcut Risk, Monopoly, Nu Te Supăra Frate sau Moara, sunt sigur că și Crown of the North va fi pe gustul vostru.

■ Locke

Titlu	EU: Crown of the North
Gen	RTS
Producător	Paradox Ent.
Distribuitor	Strategy First
Procesor	PII 266 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.strategyfirst.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8.5



AquaNox 2 Revelation

Întunericimea apelor negre la suflet

William Drake lansă harponul către Big Winnie, marea balenă albastră. Big Winnie făcu un strafe pe dreapta și evită la milimetru acroșajul cu un cașalot care circula regulamentar pe partea dreaptă a oceanului subacvatic. Drake își mută peticul de ochi de pe stângul pe dreptul și lansă o nouă șarjă de harpoane. Brusc, un cutter olandez apăru de la sud-sud-vest cu pânzele în vânt și cu un curent puternic din prova. Drake făcu repede un calcul de unde reieși că un cutter olandez valorează mai mult decât 2 tone de grăsime de balenă. Legă trei butoaie cu gudron de trei harpoane, îndesă niște câlți în gaura cepului și le lansă asupra olandezilor. Când vaporii de gudron i-au amețit bine pe marinarii adverși, Drake își aruncă cu un sictir evident țigara peste bord și porunci abordarea vasului. După ce alte trei butoaie de beutură au fost golite de cele două echipaje pentru a nu se mai face diferențe de sex, vârstă și naționalitate, euforicii lei de mare au tras un pui de somn care pe unde a apucat. Mai puțin Big Winnie. Supărat că nu mai este băgat de seamă de prietenul și adversarul său de o viață,

William J. P. Drake, își chemă fârtații și scufundară bărcile. Drake, ajuns pe fundul mării, puse bazele unei mari colonii interoceanice, unde submarinul cel mai mare făcea legea, iar pirații se băteau cu anemonele pentru mâncare. Peste mulți ani de zile, urmașii lui Drake îi dau unui mic Drake numele marelui său înaintaș. Iar datorită numelui său faimos acesta ajunge erou al unui joc. Mare minune mare.

Drake și transportul în comun

Introducerea în atmosfera jocului o fac cei de la Massive Development cu un film, după cum era și normal. Ce nu a fost normal a fost conținutul filmului. Majoritatea jocurilor de până acum obișnuiau să îți dea o idee despre ce se va întâmpla în timpul jocului, să facă o prezentare a personajelor și chiar să divulge un pic din poveste. Ei bine, de data aceasta povestea din introducere nu face decât să te bage în ceață. Un pic bulversat de apariția unui savant al vremurilor de mult apuse, pe când omenirea mai trăia deasupra apei, am mai dat o dată drumului filmului de intro să văd dacă nu cumva am pierdut ceva când urla Sebah la mine după un foc. Nici o șansă. Tot ce am înțeles a fost că acest geniu inginer a descoperit o viețuitoare subacvatică ce nu putea fi distrusă, dar care va duce la o distrugere, cea a civilizației umane. Disperat, Drake, căci era un Drake, îi dădu drumul animalului înapoi în ocean (?!), unde să se poată reproduce în voie și unde s-a reprodus în voie. Mai aflăm tot din introducere că, fără aportul acestui inginer de seamă, omenirea ar fi rămas la stadiul de lopătari pe mare, el fiind cel care a inventat submarinul cu care a putut fi colonizat oceanul. Toate acestea ni le povestește tânărul William Drake, eroul acestui joc, informații pe care și el le cunoaște de la bunică-sa, moartă de curând, toate sub formă de legende.

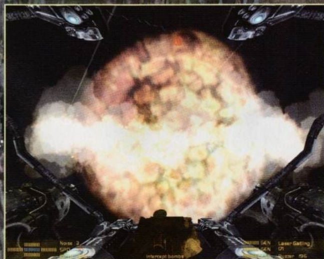


O altă problemă de care mi-am dat eu seama pe parcurs a fost faptul că acele animale indestructibile nu au apărut deloc pe parcursul jocului și mă speriasem chiar degeaba de ele. Să fie așa deoarece ele vor apărea în Aquanox 3? Om trăi și om vedea. Sper ca cei de la Massive Development să se fi gândit în avans la ce va urma și că nu au pecit-o doar pentru a da o aură de mister acestui joc.

Oricum, jocul se învârte în jurul lui William Drake, descendentul acelui om de știință mort de 200 de ani. Totul începe din momentul în care Will pornește în căutarea aventurii după ce toată familia a răspuns chemării adâncurilor, iar compania sa de transporturi a dat faliment. Chiar la prima ieșire în... aer liber, William răspunde unui SOS lansat de o familie ce se afla în pericol de moarte. Dar, după cum era de așteptat, respectivul SOS era doar o capcană, iar Willie își pierde nava, ultima sa navă (Harvester), în favoarea unor vânători de comori fără nici un fel de scrupule. Cu toate acestea, Drake este primit înapoi pe navă cu un statut de simplu marinar. După ce trece printr-o grămadă de aventuri, care mai de care mai stupefiante, află o grămadă de detalii noi despre adevăratele intenții ale așa-zișilor pirați, despre adevăratele lor obiective și despre o frăție secretă căreia i-a pus bazele chiar strămoșul Drake cu două sute de ani în urmă. Povestea este una destul de interesantă, cu multe întorsături și chițibușerii. Este exact ce trebuie pentru a te ține în priză. Nu voi mai divulga nimic din poveste, deoarece aș strica tot farmecul jocului. Tot ce vă pot spune este că în ultima misiune, ultima torpilă pe care va trebui să o lansezi nu are nici un schepsis. Trebuie doar să nimerești poziția ideală. Și când spun ideală, să înțelegeți IDEALĂ.

Ca la școală: liniar

Aquanox 2 trebuie să fie cel mai liniar joc pe care l-am văzut vreodată. Totul se face continuu, relaxant și fără nici un fel de dureri de cap. Dacă crezi



O explozie mare mare


Just cruising...

Unu versus Doi

Aquanox a apărut acum ceva mai bine de un an, în momentul în care Nvidia ne amenința cu GeForce 3-ul și se folosea tocmai de sim-ul celor de la Massive pentru a demonstra calitățile și puterea noului cip grafic. Eh... Grafic vorbind, minunăția de joc și-a făcut treaba cu brio, lăsându-ne cu gurile căscate. Din păcate, Aquanox va rămâne în istorie ca un clasic exemplu al frazei "grafica nu face totul".

Și era atât de ușor... Băieții aveau povestea, atmosfera și engine-ul grafic, dar tot au reușit să o dea în bară. Pe scurt, jocul nu a oferit nimic din ce promisese (bine, în afară de grafică). Povestea s-a dovedit a fi plină de clișee, personajele la fel, dialogurile plictisitoare și lipsite de "vână", iar gameplay-ul, of, gameplay-ul... Țineți minte, e vorba de un sim (!!!) subacvatic, însă stilul de joc impus gamerilor în Aquanox aducea mai mult cu un arcade prăfuit decât cu un simulator de ultimă generație.

Pe scurt, primul joc Aquanox a fost o dezamăgire cruntă împachetată într-o cutie tare frumoasă. Cel de-al doilea joc al seriei? În cazul în care nu o să vă spună Koniec asta, ascultați la mine: chiar dacă până la urmă este tot aceeași mâncare de pește, producătorii având la dispoziție aceleași "resurse" (engine grafic, poveste, atmosferă etc.), Revelation este tot ce ar fi trebuit să fie primul Aquanox. Ciudat lucru, îți dai seama de asta din momentul în care pornești jocul... Nu mă întrebați cum au reușit așa ceva, important e că, în cele din urmă, cei de la Massive au reușit să producă un demn urmaș al lui Archimedean Dynasty.

Heh... Măcar pentru dialogurile alea fără pic de cenzură merită să jucați Aquanox 2: Revelation.

■ Mitza

TIMELINE


Archimedean Dinasty (1996)


Aquanox (2002)


Aquanox 2: Revelation (2003)

că vei avea un pic de control asupra lucrurilor când vei ajunge prin orașe sau pe nava mamă, mai gândește-te. Nu ai. Odată ce ai terminat misiunea propriu-zisă de bătaie, totul o ia razna. Toată lumea vorbește cu toată lumea, toată lumea te trimite la toată lumea și toată lumea îți dă indicații. Tu nici măcar nu ai de ales între două replici. Odată pornit dialogul, dă-te pe spate, așază-te mai bine pe scaun și pregătește-te să asculți. Măcar vocile personajelor sunt plăcute, nici unul nu te stresează cu o voce prea pițigăiată, după cum suntem obișnuiți din majoritatea jocurilor. Dacă ai o fire predispusă spre a asculta tone de povestioare și de a asculta din nou aceleași lucruri de câte cinci ori, nu vei avea nici un fel de probleme.

După cum este și normal, fiecare personaj are personalitatea sa proprie și reacționează diferit față de tine. Din nou, liniaritatea nu îți dă posibilitatea de a alege între mai multe acțiuni posibile. De multe ori aș fi vrut să aleg o altă replică decât cea pe care William o dădea. În relațiile cu cei din jur, Drake se comportă ca un copil. Fetele i se oferă pe tavă, dar el este speriat de bombe și tot ce știe este eschiva. Toți îl iau peste picior, dar el nu reacționează după cum ar face un om normal. Dacă ai fi putut alege tu cursul în care să decurgă discuția, chit că se ajungea la același rezultat, ar fi fost mult mai bine. Probabil acest lucru nu a fost realizat din cauza faptului că fiecare dialog nu este numai scris, ci și vorbit, iar volumul de muncă depus de către actori ar fi fost mult mai mare. Nu îmi pot explica altfel inexistența posibilității de a alege între două-trei replici. Oricum, dialogurile au și ele farmecul lor. Cenzura nu își găsește locul în Aquanox 2, iar frazele



Bătălie pe lângă nava mamă

interlocutorilor sunt pline de tot felul de trimiteri la origini, de părți anatomice care rar văd lumina soarelui și de tot felul de aluzii mai mult sau mai puțin voalate despre ce ar dori să îți facă unele reprezentante ale sexului slab, dar frumos.

Partea care ne interesează cel mai mult este cea de simulare și de acțiune subacvatică. De data aceasta, băieții de la Massive nu au dat-o în bară. Cele două moduri în care poți controla cele patru nave de care vei avea parte sunt total diferite ca feeling. Primul, cel mai ușor, este modul tip FPS. Dacă joci cu acest mod activat, totul se reduce la strafe-uri laterale și verticale, la fereală continuă de torpile. Acest mod nu te face să simți că ești în apă. Nu există o inerție reală, nava nu se sucește prea mult în curbe, într-un cuvânt: totul este mult prea ușor. Dacă vei juca pe modul Simulation, s-a schimbat toată socoteala. De-abia acum începi să joci cu adevărat. Nava urmează traiectoriile reale impuse de mișcarea în apă. Rezistențele sunt mult mai mari, îți va veni mult mai greu să iei curbe la viteze mari, iar inerția îți va juca feste. Nu vei mai fi ajutat de un autoleveling la fel ca în modul FPS, nava având tendința de a se da peste cap la cele mai ușoare schimbări de direcție. Doar peste un



Interogatoriu Massive Development

(răspunde Wolfgang Walk, project manager)

Koniec: Cât timp ați lucrat la Aquanox 2?

Wolfgang Walk: Am început în ianuarie 2002 cu etapa de design, care a durat până în martie același an. De atunci ne-a mai luat alte șase luni până am terminat varianta în limba germană. Jocul în varianta engleză ne-a luat ceva mai mult timp, deoarece a trebuit să reînregistrăm vocile unor personaje.

K: De ce nu există creaturi marine în universul Aqua (în afară de cele din intro și din outro)?

WW: Marea de-abia a început să își revină după o perioadă în care a fost moartă în totalitate. O serie întreagă de catastrofe au distrus uscatul și toată viața din apele de suprafață în secolul 22. Iar fără viață la suprafață nu poate exista viață în adâncuri. Această atmosferă morbidă a întregii serii Aquanox se datorează scenariului, care subliniază acest lucru. Doar de curând oamenii de știință au început să cloneze animale și plante și încearcă să repare răul.

K: Cine se află în spatele excelentului soundtrack al jocului?

WW: Sunt muzicieni germani: un tip care își spune PVCF, și care s-a ocupat și de soundtrack-ul din AN1, și chitaristul Henning Nugel, care a fost cooptat special pentru acest joc.

K: De ce ați ales top modelul Yumiko Shingo pentru rolul lui May Ling și nu ați creat un personaj virtual?

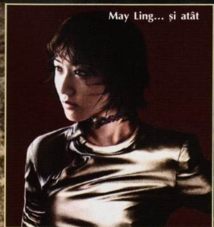
WW: Ei bine, dacă grecii antici ar fi avut o muză pentru jocurile pe calculator, ea ar fi fost Yumiko... J

K: Când aveți de gând să lansați Aquanox 3?

WW: Err, nice try.



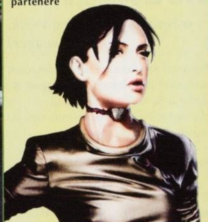
timp vei învăța cum să ții nava sub control, dar satisfacțiile vor fi mult mai mari. Jocul va deveni, într-un fel, mult mai ușor după ce vei deveni maestru al cârmei, deoarece vei putea evita mult mai ușor proiectilele inamice. Pentru a vă da un exemplu, vă voi spune că, după ce termini jocul, ai parte de niște misiuni bonus, dintre care una este Fight Club. Vei fi pus într-o arenă, pe rând, cu fiecare dintre personajele negative principale cu care te-ai întâlnit de-a lungul jocului. Am reușit să înving patru dintre ele fără a fi distrus, iar în timpul jocului am avut probleme cu fiecare dintre ei.


May Ling... și atât

Tehnologia – mama tuturor problemelor

Cei de la Massive au folosit pentru Aquanox 2 același engine grafic ca și în primul lor joc. Puținele îmbunătățiri pe care le-au adus acestui engine se resimt pe parcursul jocului într-un mod extraordinar. Atmosfera subacvatică din Aqua este foarte bine realizată, iar feeling-ul oferit este unul de zile mari. Decorurile sunt foarte bine realizate, iar navele arată excelent. Povestea cu grafica este cam aceeași cu cea din Aquanox 1, dar diferența este că de data aceasta au nimerit exact punctele cheie. Bug-uri de ordin grafic nu am întâlnit nicăieri pe parcursul jocului și chiar mi-ar părea rău dacă vreunul dintre voi îmi va spune că a trecut cu nava printr-un perete.

Un lucru interesant este faptul că personajele principale au în spatele lor pozele și susținerea unor personaje reale. Ele nu sunt doar desenate din capul unui om, ci sunt fețele un pic stilizate ale unor unii care s-au oferit de bună voie și nesiliți de nimeni. May Ling este un faimos top model, pe


Una dintre seducătoarele tale partenere

numele său adevărat Yumiko Shingo. Ea a oferit un suport masiv pentru campania de promovare a jocului și apare inclusiv pe coperta jocului (și, de asemenea, pe coperta acestui număr LEVEL).

Muzica din joc este perfect adaptată tipului de joc, atmosferei subacvatice și luptelor pe care le porți în Aqua. Singura mea părere de rău este că nu poate fi ascultată și pe lângă joc pentru că mi-ar fi plăcut să îmi mai clipocească din când în când ceva pe la ureche. Jocul nu are multiplayer, iar motivul pentru lipsa acestuia îl veți afla în caseta adițională, unde Wolfgang Walk, project manager-ul de la Massive Development, a avut bunăvoința de a ne răspunde la câteva întrebări în legătură cu Aquanox 2.

Aquanox 3 va lămuri tot

Tot Wolfgang Walk ne-a spus că toate semnele de întrebare care au rămas în urma acestui joc își vor găsi răspuns în Aquanox 3. Atunci vom afla care este povestea cu acele animale care au apărut în intro și cu restul dilemelor legate de modul în care a decurs acțiunea.

Aquanox 2 este un joc neașteptat de bun față de impresia pe care mi-a lăsat-o predecesorul său. Merită cu adevărat să fie jucat!

■ Koniec

Titlu	Aquanox 2: Revelation
Gen	Action
Producător	Massive Development
Distribuitor	JoWood
Procesor	PIII 750MHz
Memorie	128 MB RAM (256 MB RAM sub W2K/XP/NT)
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.aquanox-revelation.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8.2

Rebels: Prison Escape

Commandos mai face un copil!



Oricare gamer știe cel puțin atâta lucru: jocurile, în funcție de tipul fiecăruia, se împart în mai multe categorii: strategii, shootere, simulatoare, tycoon-uri etc. Acestea sunt clase mari, generale, care se împart la rândul lor în subclase datorită diferențelor mari care există între tipurile de jocuri din aceeași categorie. O ramură specială a strategiilor este cea pe care a definit-o seria Commandos. De ce spun că este o ramură mai specială? Pentru că, spre deosebire de celelalte (strategii în timp real, strategii turn-based, RTT-uri clasice), tipul de joc promovat de Commandos a rămas oarecum vitreg. Titlurile ce au apărut în acest gen pot fi numărate pe degetele de la o mână: pe lângă jocurile din seria Commandos, au mai ajuns pe calculatorul meu numai Desperados și Robin Hood.

Iată că Philos Laboratories s-au gândit că ar mai fi loc de cel puțin un joc de acest gen și, prin urmare, au scos pe piață Rebels: Prison Escape. Probabil numele nu vă spune prea multe. Nici nu-i de mirare, pentru că nu s-a făcut prea mult fâsss despre acesta înainte de lansare. Producătorii nu prea au avut o campanie de marketing pentru promovarea produsului. Probabil au sperat că jocul se va impune de la sine. Haideți să vedem dacă este în stare.

Copil sau om mare?

Fără îndoială, Rebels: Prison Escape este o clonă. Este o copie Commandos, destul de fidelă, care nu impresionează prin originalitate, prin deschiderea unor noi drumuri în industria jocurilor sau prin surprizele pe care le oferă. Nu și, cu siguranță, nici nu s-a dorit așa ceva de la acest joc. Este un joc adresat fanilor genului, pentru care titlurile enumerate mai sus au constituit o adevărată provocare și care și-ar dori noi și noi misiuni în Commandos sau Desperados după ce l-au terminat deja de două, trei ori.

Când am spus că jocul este o clo-



What's up, nigger?



Io ți-am zâs, mă, să nu mai bei poșircă d-aia!



nă, nu am vrut să includ și conținutul peiorativ al acestui cuvânt. Jocul merge pe aceeași idee ca celelalte, dar este totuși un produs al anului 2003.

Astfel, grafia jocului este 3D. Mai mult, camera poate fi poziționată în oricare unghi. Există o funcție de zoom excelent făcută, fără a avea sistemul treptelor din Commandos 2. Prin zoom out avem o perspectivă largă ce cuprinde o porțiune serioasă din hartă, în timp ce zoom in-ul te aduce atât de aproape de personaje încât poți să le vezi trăsăturile feței, grimasele etc. Camera poate fi ridicată la ceruri sau coborâtă până la nivelul personajului, aproape de perspectiva dintr-un third-person clasic. Din punctul de vedere al graficii, jocul este cu mult peste celelalte titluri de acest gen. Personajele sunt create într-o tentă comică, cu un trapez exagerat pentru cei „bazați" și o față cioplită în stâncă și cu un fizic de somalez pentru subnutriți. Animațiile lor merită observate din apropiere. Sunt foarte detaliate și excelent realizate. În momentul de repaus, trupele de comando ce apar numai când sună alarma fac tot felul de exerciții de întărire a musculaturii: trag de gantere, bagă câteva flotări, își verifică pușca. Paznicii mai trag câte o dușcă dintr-o butelcă, mai încearcă aparatul de șoc electric din dotare pe pielea lor, încercând să-și dea seama dacă mai funcționează sau nu.

Muzica nu devine plictisitoare. Mai mult, linia melodică urmărește perfect desfășurarea acțiunii, crescând în momentele mai tensionate (la apropierea unui gardian sau într-o luptă) și devenind mai lină în momentele de contemplare ale jucătorului (credeți-mă că vor fi destule). Vocile personajelor sunt compatibile cu înfățișarea acestora.

Echipa de șoc

Povestea jocului este diferită de ceea ce am întâlnit în celelalte titluri, dar, în cele din urmă, acțiunea se va apropia mult mai mult de Commandos decât Desperados sau Robin Hood. În mare, este vorba despre nu-știu-ce dictator care încearcă să controleze lumea. Ca reacție, se formează celule de rezistență ce duc o luptă subterană în încercarea lor de a se opune regimului. Una dintre aceste celule este și A.R.M. (Alliance of the Rebel Movements), ai cărei membri cad într-o capcană, sunt prinși și închiși în diferite lagăre. Pe parcursul primelor misiuni, principala noastră sarcină va fi să încercăm să scăpăm din închisorile respective cu fiecare dintre cei cinci membri ai grupării: Blake, veteranul de război – un erou înnăscut, Jonah Șamanul – priceput în chestii voodoo, Jeffrey – inginerul în fața căruia nu rezistă nici un mecanism, Alexandro – fostul iluzionist în stare să păcălească pe oricine și Alicia – bunătatea specialistă în lupta de aproape.


Sala de făcut mușchi file!

Fiecare dintre ei are abilități speciale, puteri care-l fac, în funcție de obiectivele misiunii, indispensabil reușitei. Pentru a vă asigura succesul, va trebui să învățați să vă folosiți foarte bine de aceste aptitudini.

Trebe' cap

Jocul este foarte tactic. Din punct de vedere al dificultății, l-aș situa deasupra celorlalte. De cele mai multe ori va trebui să ne descurcăm prin manevre șirete pentru a reuși să ducem la îndeplinire obiectivul. Forța brută sau uciderea inamicilor nu ne vor fi de prea mult folos. Dificultatea jocului sporește și datorită faptului că aproape de fiecare dată nu vom avea arme de foc la dispoziție și va trebui să ne apropiem de inamici pentru a-i anihila. De asemenea, diferitele obiecte pe care le vom putea folosi pentru distragerea sau adormirea paznicilor sunt limitate ca număr pe misiune. Uciderea este destul de greu de făcut, paznicii sunt mulți și au un AI bine dezvoltat.

Interfața este prietenoasă, iar acțiunile disponibile sunt prezente pe verticala dreaptă a ecranului. În același timp, există un jurnal și o hartă pe care vom descoperi ceea ce trebuie să facem în misiune.

Din păcate, nu putem controla în același timp mai multe personaje ale noastre de pe hartă. Fiecare pe rând va trebui mutat sau direcționat spre ceea ce trebuie să facă. În clipa în care vă veți obișnui cu shortcut-urile, lucrurile vor deveni mai ușoare. Misiunile sunt astfel făcute încât să avem cel mult trei membri ai echipei într-o misiune. Din acest punct de vedere, jocul suferă un pic. În Commandos controlam la un moment dat întreaga echipă, iar tactica de luptă devenea mult mai complexă astfel. Aici va trebui să ne descurcăm cu un om sau doi (cel mai întâlnit caz), în situații în care ți-ai fi dorit să-i ai pe unul dintre ceilalți (pentru o anumită abilitate a acestuia) doar pentru două minute.

Pe final, jocul merită încercat. Pentru cei care așteaptă cu sufletul la gură lansarea lui Commandos 3, jocul de față va fi o mană cerească.

Sebah

Titlu	Rebels: Prison Escape
Gen	RTT
Producător	Philos Laboratories
Distribuitor	LSP
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.rebels-the-game.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	8/10

8

Age of Wonders: Shadow Magic

Merlin e băgat la zdup

Hoinărind hai-hui prin veșnicele plaiuri ale verdeţurilor și ale eternei salate pălite, mă păli un gând. Cum ar fi dacă magia pe care EU o împrăștii prin jurul meu ar lăsa un pic de umbră? Cred că cel puțin jumătate de lume ar fi acoperită de un strat de întuneric din care nu ar putea-o scoate nimeni nici dacă ar veni mătușa din Italia cu trei sferturi din producția de înălbitor luminos de pe acolo. Așa că sunt mulțumit că neinițiații nu pot vedea ceea ce sunt eu "d-adevăratelea" și că nu sunt nevoit să rezolv problema foamei planetare, sau a găurilor din stratul de ozon, sau chiar a veșnicelor conflicte ale istoriei. Nu de alta, dar nu am timp de asemenea nimicuri. Trebuie să mă ocup de verificarea temperaturii constante a berilor oferite spre vânzare la terase, de verificarea gradului de transparență a bluzițelor ființelor de sex contrar opus cu al nostru și, nu în ultimul rând, de trezitul la o oră cât mai acceptabilă din punct de vedere somn de voie permis de autoritățile de rigoare.

Nu demult, chiar trecea un nenea pe lângă mine și mă luă la întrebări: cum de îmi permit EU să îi fur lumina, lumina soarelui, să îl fac să trăiască în umbra mea anii întregi? Mi-am cerut scuze, i-am făcut cinste cu o bere, am făcut cunoștință cu fiica dumnealui și apoi i-am aruncat pe amândoi în flăcările eterne ale Gheenei. Păi, îmi cere mie socoteală?!

Continuare

După ce am așteptat o grămadă de vreme continuarea lui Age of Wonders (vă mai amintiți probabil că a primit o notă foarte mare și l-am lăudat de nu se poate), apare AoW Shadow Magic. Și încep să mă dau cu capul de toți pereții. Mă așteptam la patru noi rase cu care să pot da omorul celor mai scârboase ființe care se hrănesc cu seva frumuseților lumii înconjurătoare. Mă așteptam la noi locuri de bătălie cu o grafică mult îmbunătățită, la noi efecte ale vrăjilor și ale vremii. Dar nimic. Așteptările mele s-au dus pe apa sâmbetei.

Din nefericire, acest expansion nu este ce ar fi trebuit să fie. Tot ce a reușit să aducă nou este o poveste ce mai prelungește un pic chinurile prin care trece pământul. Merlin, eroul din AoW 2, a fost aruncat într-o închisoare atemporală și aspațială din care nu poate ieși sub nici o formă. Dar descurcăreț cum este, a reușit să atragă un minion al luminii și vorbește prin intermediul acestuia cu restul eroilor omenirii, care au reușit să se sustragă raziei făcute de regele întunericului, moartea speranțelor, spaima copiilor și teroarea femeilor. Acești eroi, sub îndrumarea atentă a lui Merlin, încearcă să îndrepte răul omniprezent și să îl scoată pe vrăjitorul șef de la bulău.

Singura diferență prezentă în gameplay este posibilitatea de a-ți alege diferite skill-uri de care să beneficieze vrăjitorul sau vrăjitoarea cu care te vei bate. Astfel vei putea alege dintr-o galerie întreagă de avantaje și dezavantaje. Dacă vei vrea să beneficiezi doar de avantaje, numărul acestora se va ridica la două, iar dacă vei vrea să alegi și un dezavantaj, vei mai putea beneficia de încă un avantaj. Acestea te vor ajuta la numărul punctelor de mana, la viața și puterea pe care unitățile tale le vor avea, la resursele de care te vei putea folosi și alte asemenea lucruri folositoare mai mult sau mai puțin.

Va urma

Sper că va mai urma și un AoW 3 care să fie ce a fost AoW 2 la vremea lui. Mă voi aștepta la cu totul altceva decât a adus acest Shadow of Magic. Mă voi screme să scot tot ce este mai bun din mine când succesorul, AoW3 in recte, va apărea. Acum termin pe pași de vals și mă îndrept spre gară de unde voi lua un tren direct la mare. Din nefericire, când veți citi acest articol, voi fi din nou pe baricade, în Brașov.

■ **Koniec**

Titlu	Age of Wonders Shadow Magic
Gen	TBS
Producător	Triumph Studios
Distribuitor	Gathering
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	ageofwonders.com



Grafică	**6/10**
Sunet	**6/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**8/10**
Storyline	**6/10**
Impresie	**5/10**

6.3



I-am nenorocit, NE-NO-RO-CIT...



Am purificat un oraș prin foc



Urât, urât cu draci

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă jocul F1 Challenge '99-'02



Din câte jocuri este compusă seria EA F1?

a. 3 ■
b. 5 ■
c. 7 ■

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod ___ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

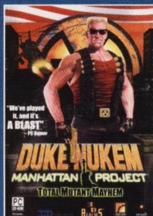
Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului F1 Challenge '99-'02 din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2003.

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă jocul Duke Nukem Manhattan Project



Cine este personajul principal din Aquanox 2: Revelation?

a. William Drake ■
b. Nathaniel Hawk ■
c. Nicholas Sharp ■

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod ___ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Aquanox 2: Revelation din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2003.

CONCURS LEVEL ŞI

THRUSTMASTER®

Câştigă Thrustmaster Multitap PS2



Produsul Hercules XPS 2.100 Silver este un sistem audio:

a. 3.5 ■
b. 2.1 ■
c. 5.1 ■

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod ___ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat produsului Hercules XPS 2.100 Silver din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2003.

Cruise Ship Tycoon

Bun Venit, Amic Primordial

Bugetul... Un cuvânt diabolic care se materializează mai mult sau mai puțin monstruos în visurile maturului pe cont propriu. Dacă mai are și vreo câțiva orăcăitori de întreținut, bugetul devine un scop în viață, rațiunea de a trăi. Este de la sine înțeles că nu există limită de buget atunci când ți se cere. Poți limita însă atunci când investești. Și uite așa apar jocurile numite "de buget", adică ieftine, fără pretenții și de o calitate ușor subiectivă. În clipa în care bagi un joc în această categorie, el devine destul de greu de criticat.

Bine Ați Venit!

Așadar, Cruise Ship Tycoon este un joc de buget... mic, care se adresează în special celor pasionați de astfel de jocuri, însă fără prea mari pretenții. După cum îi spune și numele, nu este vorba despre crucișătoare, ci despre nave de croazieră. La fel ca și în realitate, și aici genul acesta de nave vin pe diferite mărimi, similar cu mititeii. Alegerea este numai a voastră și se referă fie la hotărârea de a testa acest produs, fie la alegerea mărimii navei. Oricum, mai devreme sau mai târziu, ori insulele apărute brusc din ocean, ori prietenul primordial vă vor vârfui conștiința cu câteva zeci de mii de plămâni plini cu apă. Când este vorba despre tăticul primordial, mărimea devine o variabilă fără nici un fel de proiecție în planul realității oceanice. Ei bine, dacă ați jucat Hotel Tycoon, atunci știți ce aveți de făcut. Dacă nu, atunci o să fie destul de greu, pentru că jocul nu are nici tutorial, nici manual. Oricum, totul se rezumă la camere, distracție, curățenie. Curățenia este într-adevăr o problemă, deoarece clienții au tendința să vomite tot ce prind în față. Cantitatea de vomă poate deveni atât de mare, încât vaporul poate deveni sursă de înec. Pe lângă relieful grețos despre care am vorbit, veți observa câteodată o anumită categorie de femei în vârstă care-și sprijină pășitul într-un cadru aluminic. Dacă le veți îndemna (nu știu cum) înspre un teren de baschet, să vedeți voi la ele slam-uri serioase! Evident, discotecile vor fi și ele pline de vârste 3.

Hrana primordialului

Prietenul nostru primordial este un animal care s-ar putea să facă parte din aceeași familie cu caracatițele. Nimeni nu știe, deși adevărul este că nici nu prea am întrebat. Cert este că are un apetit deosebit pentru navele de croazieră. Nu aveți cum să-l omorâți, deoarece opțiunea de otrăvire a navei nu există încă. Așa că, dacă scapă de stânci, nuca voastră de croazieră va deveni cu siguranță păpică primordială. Nu trebuie să disperați, pentru că puteți lua oricând jocul de la început. Oferta în materie de diversitate se oprește aici, așa cum, probabil, acolo s-a gătat și bugetul. Oricum, dacă știam, le mai dădeam și eu trei dolari acolo, poate mai băgau și o prună, o alună, un arheopterix ceva. Nu de alta, dar ca să nu ne facem sidiul de tip multisession pentru viitoarele achiziții.



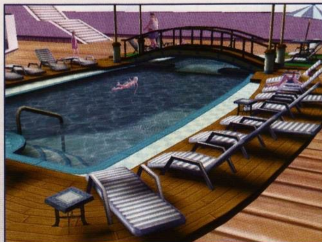
■ Locke

Titlu	Cruise Ship Tycoon
Gen	Primordial
Producător	Cat Daddy Games
Distribuitor	Activision Value
Procesor	PIII 500 MHZ
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	catdaddygames.com



Grafică	6/10
Sunet	8/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	6/10

6.5



Piscina de pe ocean



Habar n-au de amicul primordial

F/A-18 Operation Iraqi Freedom



George și Saddam, scoși de la naftalină

Războiul din Golf. Anii '90. Sentimentul că lumea se duce de râpă, dar petrolul rămâne pe mâini sigure. Deceniul a trecut, a început noul mileniu, și americanii au sărbătorit cum se cuvine, prin declanșarea unui nou război. Saddam Hussein se pregătea nucleariceşte pentru dominarea absolută a lumii, însă Bush a exclamat un „Hopa!", interpretat de generalii săi ca ordin de bătălie. Și, iac-așa, armatele americană+britanică au invadat Irakul, numai ei știu a câta oară (oficial a doua).

Între timp, poporul american stătea cuminte acasă și se uita la televizor. Din câte am auzit la știri, unii americani au și computer pe birou, așa că era o consecință firească să apară jocuri cu tema „Americanii aduc pace în Golf", în concordanță cu zicala „Bombing for peace is like f***ing for virginity." GraphSim Entertainment a fost prima care a prins momentul de coadă și ne-a plesnit cu un flight sim pe măsura evenimentelor din ultimele luni. Transpirat de emoție, am instalat F/A-18 Operation Iraqi Freedom, entuziasmat de acest titlu care te poartă pe cele mai înalte culmi ale patriotismului altora.

Oamenii mă știu pasionat de flight sim-uri. Sunt singurul din redacție care se atinge de supersonice, în timp ce Marius Ghinea e responsabil cu WWII. Era deci firesc să mă lepăd de sila provocată de titlu și să văd cu ce se mănâncă noua creație americană.

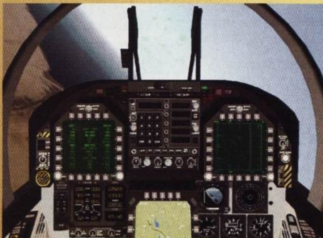
Toate-s vechi...

Tocmai am mințit. „Noua" creație americană nu e deloc nouă. Chiar s-a pus praful de doi metri pe originalul F/A-18. Noroc cu războaiele astea, că mai scoate și sărmanul american un dolar fără să muncească prea mult.

Demult, am jucat și terminat F/A-18 Hornet, după aceea și F/A-18 Korea (GOLD), așa că sunt destul de familiarizat cu acest model de avion. Când am pornit F/A-18 OIF, m-am trezit față în față cu jocul de acum aproape șase ani, scos la rampă cu câteva îmbunătățiri grafice (carlingă lucitoare, nori etc.). În plus, s-au schimbat texturile solului cu poze ale Irakului văzut din satelit. În rest, la capătul joystick-ului zace epoca de piatră în toată regula. Și asta pentru doar 29,95USD...

Producătorul GraphSim Entertainment (fostul GSC – Graphical Simulations Corporation) se laudă că engine-ul n-ar fi chiar așa de vechi, fiind cel folosit în F/A-18 Korea, care tot cel original și puțin modificat este.

Pentru cel care joacă prima dată un simulator din seria F/A-18, OIF este doar un joc urât (Mitza: Uite, LHX...!). Însă pentru cei care au mânuit avionul cel mai folosit al armatei americane încă din primul sim F/A-18, șocul este mai mare. Șase (6) ani au trecut, însă bordul avionului, modelul de zbor, numărul de poligoane/obiect, ambianța sonoră au



Irakul ascuns în display-uri



Ventrală, full complement.


Afterburner pentru catapultare.

rămas identice până la cel mai mic detaliu. Și la fel de urâte.

Ce s-a schimbat a fost o necesitate impusă de subiect: noul război din Irak. În primul rând, avem și acum un set de misiuni, catalogate în funcție de dificultate (0-5), care însă nu se leagă sub nici o formă. Oricând poți selecta orice misiune și nu va conta dacă o vei termina cu succes sau nu, ceea ce îți dă o senzație de „degeaba" foarte pronunțată. E drept, fiecare misiune este însoțită de „povestea" războiului, care „înaintează" cam o dată la trei-patru misiuni.

După ce selectezi misiunea, te trezești cu opțiunile de armament: rachete aer-sol, aer-aer, combinații cu rezervoare suplimentare de combustibil etc. Producătorii ne-au pus la dispoziție seturi predefinite de arme (care au descrieri detaliate, dar de multe ori incomplete), așa că lucrurile se rezolvă rapid și poți, în sfârșit, să sari în carlingă și să rezolvi problemele Irakului.

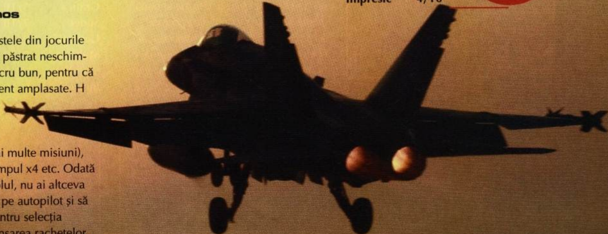
Să zburăm frumos

Aproape toate tastele din jocurile inițiale ale seriei s-au păstrat neschimbate, ceea ce e un lucru bun, pentru că erau destul de inteligent amplasate. H acționează cârligul pentru operațiunile de portavion (de pe care pornesc cele mai multe misiuni), Ctrl+F accelerează timpul x4 etc. Odată familiarizat cu controlul, nu ai altceva de făcut decât să stai pe autopilot și să apeși trei butoane pentru selecția țintelor pe radar și lansarea rachetelor specifice situației: AIM-120 AMRAAM „Slammer" pentru aer-aer BVR (Beyond Visual Range), AIM-9L „Sidewinder" pentru aer-aer short range, rachete radio sau laser ghidate pentru ținte la sol, bombe lansate în cel mai balistic mod cu putință etc.

Inamicul se comportă când complet idiot (stă cuminte și așteaptă să-l distrugi cu ce-ți dorește inimioara), când prea dur (nu te lasă nici să respiri, mai ales când e vorba de MiG 29 și Su 27, inamicii cei mai puternici din joc). De partea aliată, jucătorul are întotdeauna la dispoziție doi wingmen, iar în zonă se mișcă avioane F-14, F-16 și A-10. Coechipierii ară pământul cu o regularitate de ceas, așa că de cele mai multe ori rămâi singur cu inamicul.

Pe scurt, F/A-18 Operation Iraqi Freedom este recomandabil doar celor EXTREM de pasionați de flight sim-uri. Ceilalți pot să aștepte Lock-On: ACS. Va fi MULT mai bun.

■ Mike



F/A-18 C/D F/A-18 E/F

F/A-18, produs de McDonnell Douglas, este cel mai folosit avion în Navy și Marine Corps. Modelele C/D sunt mai vechi (1978), în timp ce E/F (Super Hornet - 1995) sunt mai sofisticate și adaptate operațiunilor de portavion. Avionul costă între 29 și 57 de milioane de dolari. Viteza maximă este de 1,8+ Mach.

Titlu	F/A-18 Operation Iraqi Freedom
Gen	Flight sim
Producător	GraphSim Ent.
Distribuitor	GraphSim Ent.
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	www.operation-iraqi-freedom.us



Grafică	3/10
Sunet	5/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	6/10
Storyline	2/10
Impresie	4/10

4

Wolfenstein – Enemy Territory –

Mai fain ca Battlefield 1942?

Acum două zile, înainte să apară acest Enemy Territory și pe la noi prin redacție, Mike dăduse iar în patima Battlefield-ului: din ce în ce mai entuziasmat de felul în care arată, dar din ce în ce mai dezamăgit de AI. După ce a terminat într-o zi campania cu aliații, având de-a dreapta și de-a stânga 63 de AI-iști cretini, l-a aruncat departe de el și s-a ofticat că nu are 63 de parteneri umani.

Dar a venit Wolfenstein – Enemy Territory și s-a schimbat toată situația.

Cum s-a schimbat situația

Păi, s-a schimbat pentru că jocul era ceva nou apărut și am avut clienți cu care să ne înfigem la joc, cu toate că jocul nu este o capodoperă din punct de vedere grafic. Trebuie să ținem cont că are la bază un engine vechi (Quake 3) care, oricât de optimizat ar fi, tot nu se poate ridica la cerințele actuale. Cu toate acestea, jocul este destul de drăguț și dacă ai acces la Internet, îți poate crea o dependență destul de puternică.



Precizie în Africa

Felul în care acțiunea jocului decurge este foarte asemănător cu cel din Battlefield 1942. Eterna luptă dintre trupele aliate și cele naziste își găsește corespondent și în acest joc. Diferite tipuri de misiuni pot fi alese pentru joc și multe dintre ele sunt chiar interesante. Toate au anumite obiective de atins pentru ca misiunea să poată fi considerată un succes. De exemplu, una dintre ele are la bază tunul nemțesc gigantic transportat pe calea ferată. Scopul naziștilor este de a-l încărca cu muniție și de a lansa un proiectil către bazele aliate, ai căror soldați trebuie, după cum era și normal, să oprească aprovizionarea cu muniție a tunului și să încerce să îl dezafecteze.

O diferență gigantică față de Battlefield 1942 este faptul că diferitele tipuri de soldați chiar își găsesc rostul pe parcursul misiunilor. Geniștii sunt singurii care pot construi baze de comandă, arunca structuri în aer sau repara vehicule și instalații. Fără doi sau trei geniști nici una dintre misiuni nu poate fi dusă la bun sfârșit. Medicii au un rol deosebit de important. Ei pot lăsa truse de prim ajutor în număr infinit pretutindeni și pot vindeca soldații care sunt pe moarte și nu se mai pot mișca. Cei de la trupele speciale pot fura uniforma inamicilor uciși și se pot deghiza în dușmani pentru a se infiltra în rândurile lor.

În cazul în care conexiunea la Internet de care beneficiezi este una foarte bună, merită să te intri pe unul din zecile de servere disponibile. Pentru Wolfenstein – Enemy Territory nu ai nevoie de serial number. Jocul poate fi download-at gratuit și poate fi jucat legal oriunde.

Nu mai ai „fraguri", ci experiență

Clasificarea în top nu se mai face pe principiul „cine omoară mai mulți". Fiecare obiectiv atins îți va acorda un anumit punctaj de experiență. Și fiecare dușman ucis îți dă experiență, dar valoarea sa este mică. Cu cât ai mai multă experiență, cu atât crești în nivel și beneficiezi de avantajele unui soldat veteran: timpul de încărcare a armei va fi mai mic, ținta va deveni mai precisă și alte asemenea avantaje. Singurul dezavantaj al jocului este că nu permite boți. Așa că cei care nu au parte de o rețea cu cel puțin 10 oameni sau de o conexiune rapidă la net nu vor avea, din păcate, ce face cu jocul. „Din păcate" pentru că Wolfenstein – Enemy Territory este bun și merită jucat.

■ Koniec

Titlu	Wolfenstein – Enemy Territory
Gen	FPS
Producător	Splash Damage
Distribuitor	Internet
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32MB
ON-LINE	www.splash-damage.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	5/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

7.8



Împreună cu câțiva prieteni



Era să mă calce trenul.



Imagini de coșmar

Neighbours from Hell

Ac de cojocul maneliştilor!

Cu siguranţă că nu sunt singurul din ţara asta care suferă şi când spun „suferă" mă gândesc la dureri atroce, ieşiri din minţi, păr smuls din cap, capete date de pereţi etc. Suferinţa, după cum spunea un mare filozof zimbabwian, are şi partea ei bună, dar în nici un caz tipul acesta de suferinţă. Suferinţa de care vorbesc este mai specială deoarece are o ecuaţie căreia, până de curând, nu i-am găsit soluţia. Ecuaţia pare simplă: stau la bloc, am vecini, vecinii iubesc manelele. Nu vreau să vă mai spun despre nopţile nedormite, versurile pe care, vreau nu vreau, le ştiu pe de rost, cultura manelistă care, forţat, îmi ocupă porţiuni serioase din capacitatea creierului.

Cea mai mare teamă mi-este de escapadele vecinilor prin bazarul gării, de unde vin cu braţele pline de „noutăţi". Se mai întâlnesc prin faţa blocului şi încep să se laude cu ultimul album al lui Vijelie, cu ultima „pesă" Carmen Şerban, cu Sorinel Puştiul, care reuşeşte să relanseze genul, sau cu clasicii care nu vor să piară: Adrian The WonderBoy şi Costi Costiţă.

Ei bine, săptămâna asta am găsit ac de cojocul lor. M-am dus acasă cu un CD ce părea inofensiv. E drept că ceea ce scria pe el m-a făcut să-l iau acasă. Îi spunea Neighbours from Hell. După ce l-am instalat şi m-am jucat un pic, am urlat un Evrika de s-a auzit la 5 blocuri depărtare.

Vecine, nu mai ai pace!

Neighbours from Hell este special făcut pentru a ne răzbuna pe ceea ce ne fac vecinii. Întreaga acţiune se desfăşoară în casa vecinului, văzută printr-o secţiune transversală în stilul Alladin. Grafica 2D, mult depăşită de tehnologia vremurilor noastre, îşi îndeplineşte cu prisosinţă rolul, acela de a ne oferi numeroase oportunităţi să ne răzbunăm pe ceea ce ne fac nouă cei din jurul nostru şi, în acelaşi timp, se prezintă într-un drăguţ stil cartoon. Casa vecinului este împărţită pe mai multe etaje. Acesta se va plimba prin casă după diferite treburi, în timp ce noi vom pune la cale tot felul de capcane prin care vom reuşi să-l aducem într-o stare de nervi vecină cu isteria. Va simţi şi el, pe pielea lui, ce înseamnă să nu poţi trăi lângă celălalt.

Fiecare misiune se desfăşoară sub forma unui show TV. Eroul nostru, puştiul pus pe şotii, intră în casa vecinului şi începe să caute tot felul de obiecte, să observe mişcările vecinului şi obiectele pe care le iubeşte cel mai mult sau pe cele pe care le foloseşte cel mai des. În continuare va trebui să combinăm obiectele găsite cu aparaturile de prin casă pentru ca, în clipa în care vecinul va folosi obiectele respective, lucrurile să-i meargă mai rău decât şi-a închipuit vreodată. Nimic nu trebuie irosit: pionezele pot fi puse pe scaune, oul clocit în cuptorul cu microunde, hârtia igienică poate înfunda WC-ul, crema de pantofi poate murdări prosoapele, pământul de la flori poate fi băgat în punga de cafea etc.

Pentru a duce la capăt toate şotiile disponibile, avem la dispoziţie un interval de timp nici prea lung, nici prea scurt. De fiecare dată când reuşim să întindem o capcană şi vecinul cade în ea, jucătorul primeşte un număr de puncte. La sfârşit, punctajul se cumulează pentru a determina modul în care ne-am comportat în misiunea respectivă.

Să nu care cumva să vă prindă vecinul în aceeaşi cameră cu el, că aţi pus-o. Pumnii, picioarele, aruncările la podea şi toate celelalte sunt numai câteva din urmări. Cea mai importantă este însă că aţi pierdut şi va trebui să luaţi misiunea de la capăt.





Dă sunetul mai tare!

Jocul are o atmosferă drăguţă. După cum v-am spus, este un show la care putem să auzim râsetele spectatorilor în background ori de câte ori reuşim să ne enervăm vecinul. Muzica este excelentă, iar animaţia personajelor îţi stârneşte râsul mai mereu, până te obişnuieşti cu ele.

Jocul nu ar avea o rejucabilitate prea mare sau poate deloc, dacă nu ar fi vecinii mei. De câte ori simt un pic de manele prin pereţi, pornesc jocul, dau sunetul suficient de tare încât să răsune tot cartierul şi încep să-mi scot vecinul virtual din pepeni până se hotărăşte şi cel real că ar fi timpul să se mai calmeze. La sfârşit, v-aş ruga să nu mă întrebaţi dacă se observă vreo evoluţie sau vreo îmbunătăţire a relaţiilor noastre de vecinătate. Încă suntem la stadiul de enervare reciprocă. Să vedem care are nervii mai tari!

■ Sebah

Titlu	Neighbours from Hell
Gen	Simulator de vecin
Producător	JoWood Productions
Distribuitor	JoWood
Procesor	P 166 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.neighbours-from-hell.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	10/10
Impresie	5/10

7.4

F1 Challenge '99 – '02

Un sfârşit în stil american

Unul dintre cele mai spectaculoase sporturi care există pe acest pământ, Formula 1, a primit o atenţie destul de mare din partea producătorilor de jocuri încă de pe vremea Spectrumului (vezi Nigel Mansel's F1). Odată cu dezvoltarea tehnologică, producătorii de jocuri au încercat piaţa cu o serie de jocuri de acest gen, dintre care cele mai reuşite au fost, fără îndoială, cele de la Infogrames, din ciclul Grand Prix 1-4, şi cele de la Electronic Arts, din ciclul Formula 1 1999-2002. Diferenţele majore dintre cele două sunt legate de faptul că s-au adresat unor segmente diferite de gameri. Dacă seria Grand Prix a fost orientată în special spre grafică şi realism, EA Formula 1 s-a adresat celor interesaţi mai mult de fun şi arcade. Infogrames a încheiat seria cu GP4, iar Electronic Arts o termină acum cu F1 Challenge '99 – '02.

Capăt de drum?

Iată că dacă Infogrames nu a anunţat că renunţă la seria Grand Prix, EA declară faptul că această serie de 5 jocuri se încheie aici. Evident, este vorba şi despre seria pentru PS2, care la rândul ei a primit o versiune a acestui F1 Challenge. Nu cunosc motivele acestei hotărâri, probabil că au legătură cu încasările destul de scăzute pe care le-au avut de pe urma acestei serii. Cu toţii cunoaştem problemele majore pe care această serie le-a avut de la capitolele grafică şi sunet până la realism şi feeling. Infogrames pierde un foarte important concurent, însă, pentru a anticipa lucrurile, s-ar putea ca lovitura de graţie pentru celebra serie Grand Prix să vină chiar înainte de finish. După ce am bibilit acest joc pentru o vreme, am tot stat şi m-am întrebat oare ce a vrut EA să demonstreze cu acest ultim F1. A vrut doar să facă o retrospectivă ca urmare a licenţelor deja plătite? Sau a fost un lucru foarte bine pregătit şi anticipat, asul din mânecă ce trebuie aruncat la momentul potrivit? Sincer, tind să cred că răspunsul afirmativ va aparţine celei de-a doua întrebări. Dar, înainte... dovezile!

Licenţe şi licenţe

După cum ştiţi, pentru ca într-un joc de Formula 1 să puteţi folosi maşinile „reale", numele adevărate ale piloţilor şi cluburilor, precum şi condiţiile „de trafic", firma care produce jocul are nevoie de licenţe. Acestea se plătesc cu bani grei, anual, deoarece nu sunt ca bacalaureatul, să fie valabile toată viaţa. Electronic Arts, din câte se ştie, nu are probleme financiare. Dacă şi-au permis 4 ani să cumpere licenţele, de ce nu şi acum? Jocul de faţă conţine toate traseele şi toţi piloţii care au activat pe parcursul a patru ani de Formula 1. Vreţi Hokenheim în stil vechi? Nu aveţi decât să selectaţi unul dintre sezoanele



Start pe Monaco 1999



Mika şi Coulthard se provoacă



Multe butoane pe BMW

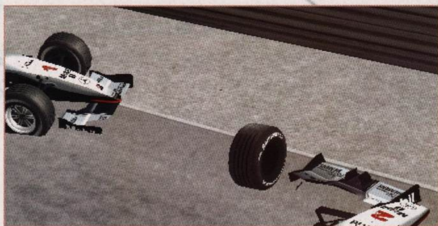
mai vechi. Așadar, avem de-a face cu un joc istoric. Multitudinea de reviewer-i din întreaga lume au reproșat permanent acestei serii lipsa realismului. Ei bine, iată că producătorii s-au enervat și și-au zis în barbă „Vreți realism? Atunci luați de aici realism, de nu o să mai puteți duce!". Zis și făcut. Când am pornit prima dată jocul și am văzut exact același tip de meniu, aproape că mi-a fost milă de mine pentru că trebuie să mă dau iar cu barca pe șosea. După primele ture de traseu, făcute pe Monza deoarece îl cunoșteam foarte bine, am început să-mi plâng de milă, însă din cauză că am înțeles un lucru foarte simplu: tot ceea ce am jucat eu în materie de Formula 1 (și am jucat cam tot ce există) nu a fost decât o glumă și o batjocură la adresa sufletelului meu de șofer.

Realism de neam prost

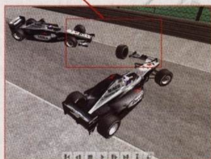
Principalul punct forte al acestui joc este realismul. Evident, nu este perfect, însă este cel mai bun din câte am văzut eu până acum. Fiind setabil din meniul jocului, am testat diferite procente, lucru care m-a determinat să-mi plec capul în fața lui. Numărul mai mult decât suficient de setări pentru mecanica mașinii, precum și modul în care acestea se reflectă în comportamentul pe traseu, m-au cam lăsat cu gura căscată. Evident, ca o paranteză, acest setup, atât al realismului, cât și al mecanicii, se poate face și într-un mod mai simplist, potrivit celor cu cunoștințe normale. Chiar și așa, acest joc este clar dedicat numai maniacilor și perfecționiștilor. A cunoaște termenii de Understeer și Oversteer nu este suficient. Jocul oferă o schemă a traseului, pe care va trebui să o știți ca pe pin-ul de la card sau ca ziua de naștere a prietenei. Pe această schemă veți găsi treapta de viteză, precum și viteza ideală de rulare pe anumite secțiuni din traseu, care evident se referă în special la curbe. Cu alte cuvinte, va trebui să cunoașteți perfect traseul pe care veți rula, dacă doriți un loc fruntaș. Apoi, să nu credeți că AI-ul este la fel de slab ca în trecut. Deși setabil,



BMW



▲ A se observa dezintegrarea mașinii ÎNAINTE de impact ▸



totuși șoferii au tendința de a câștiga cu orice preț, mai puțin costul de a distruge mașina. Fair-play-ul este calibrat pe undeva pe la mijloc. Astfel, nu de puține ori veți asista la adevărate măceluri, din cauza unui șofer mai ambițios. Cum spuneam, acest realism nu este perfect. Principala mustrare o primește răspunsul traseului la mecanica mașinii. Totul este creat un pic prea „soft", în sensul că bordurile sunt mai line, iarba se comportă prea aproape de asfalt, iar reclamele funcționează mai mult ca mantele mesei de biliard decât ca medii plastice. Coliziunile, deși mult îmbunătățite, au totuși o mare problemă legată de timing. Se întâmplă înainte de contactul propriu-zis, mai exact sunt anticipate de joc (vezi imaginea). Apoi, un buton de Default nu ar fi stricat în meniurile de configurare ale mașinii. Totuși, aceste „probleme" nu vor fi simțite de prea mulți.

Camere, imagini, replay

Un mare minus a fost reprezentat în trecut de grafică, care avea cerințe destul de mari. Deși aici a fost vizibil îmbunătățită, cerințele de sistem au scăzut foarte mult. Modelele mașinilor sunt absolut superbe și parcă mai mult decât identice cu cele reale. Am comparat, spre exemplu, mașina lui Mika Hakinnen și nu am găsit nici o inadvertență... din ceea ce am văzut la TV. Pozițiile camerei sunt ultra-setabile și se potrivesc oricăror gusturi. Foarte impresionat am fost de modul în care este făcut replay-ul. Puteți vedea orice mașină, din orice poziție, cu derulare rapidă sau cu încetinitorul, oarecum dezavantajos pentru producători – bug-urile grafice devin extrem de vizibile, ele nelipsind nici aici. S-ar mai fi putut lucra la sunet, pentru că este un pic prea electronic pentru restul indicelui de realism. Multiplayer-ul a fost rescris cu totul și acum merge fără probleme.

Necesar...

Eu cred că avem în față cel mai bine realizat joc de Formula 1 de până acum. Infogrames poate să plângă, pentru că EA a scos asul din mânecă, dând un sfârșit mai mult decât glorios seriei. Dacă vreți simulator de Formula 1, atunci luați de aici!!!

■ **Locke**

Titlu	F1 Challenge '99 – '02
Gen	Simulator auto
Producător	EA Sports
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.5505
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.easportsf1.com



Grafică	**8/10**
Sunet	**7/10**
Gameplay	**10/10**
Multiplayer	**9/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**10/10**

8.8

Aventura la ea acasă



Ah, Parisul... L'amour, franțuzoaice și cafele pe Champs Elysee. Ce știu eu? Aș vrea să fiu acolo în momentul ăsta, să mă delectez cu o cafeluță și un croissant și să văd în depărtare Louvre. Dar nu, mor de cald în Brașov. Mă rog, norocul i-a surâs altuia... Un anume George Stobbart, turist american, îmi trăiește visul. Bea o cafea pe o mică terasă din Paris, aruncă ocheade chelneriței și, în general, se simte bine. Totul însă se va sfârși destul de brusc, pentru că în câteva momente cafeneaua va exploda, iar George al nostru, vajnic reprezentant al nației creatoare de burgeri, va simți că este de datoria lui să dezlege misterul și să pună mâna pe cei responsabili. Nu de alta, dar erau cât pe ce să-l omoare. Povestea se complică de la bun început și după ce faci cunoștință cu clovni ucigași, polițiști ce se jură că au puteri paranormale și o ziaristă care îți face cu ochiul, începi să te întrebi, ca jucător, ce s-a întâmplat! Ce e asta? Unde sunt?! Ajutor?

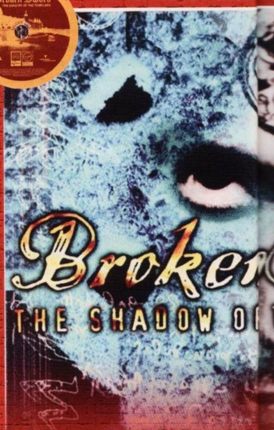
Săbii rupte și aventură

Nu vă impacientați. Nu închideți calculatoarele și nu aruncați revista. Este vorba "doar" despre Broken Sword – The Shadow of the Templars, probabil unul dintre cele mai celebre și mai bune adventure-uri din câte există.

Jocul de față este produs de către Revolution Software, care aveau să se îmbogățească de pe urma lui. Ca dovadă că jocul a fost un succes atât din punct de vedere calitativ, cât și din punct de vedere financiar, cei de la Revolution (care mai sunt responsabili și pentru alte adventure-uri de calitate, cum ar fi Lure of the Temptress sau Beneath a Steel Sky) au lansat, la numai un an după The Shadow of the Templars, cel de-al doilea joc al seriei, și anume Broken Sword – The Smoking Mirror. Mai mult decât atât, în curând se va lansa Broken Sword 3, care va purta numele de The Sleeping Dragon, un adventure pe care toată lumea îl așteaptă cu sufletul la gură.

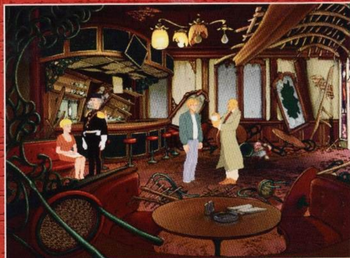
Dar să ne întoarcem la săbiile noastre. Norocul, ghinionul, soarta sau cine știe ce au făcut să mă pricopsesc cu două adventure-uri în aceeași lună. Mai exact, luna aceasta am avut de testat atât Runaway – A Road Adventure, cât și Broken Sword – The Shadow of the Templars. Cum ar veni, un adventure nou și un adventure vechi. Și, surprinzător poate, dar pot să spun liniștit și cu mâna pe inimă că "vechiul" bate "noul", viața, filmele și ce mai vreți voi. Este pur și simplu unul dintre cele mai bune exemple de adventure clasic, de calitate, un joc pe care, dacă apreciați acest gen de jocuri, ar fi o blasfemie să-l ratați.

Așadar, The Shadow of the Templars este povestea lui George Stobbart, un american pierdut prin Paris, care se decide să investigheze pe cont propriu explozia unei cafenele din buricul orașului. Te așteaptă ore, zile, săptămâni de joc și toate astea mulțumită Level-ului. Go Level! Vote Level for president! Hai liberare!

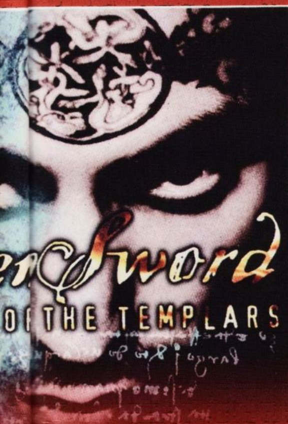


O poveste și un joc

Chiar dacă la prima vedere povestea unui american care face pe detectivul particular prin Paris, numai pentru că așa i s-a năzărit lui, pare a fi un pic deplasată și nu anunță nimic promițător, după primele minute în joc veți fi captivați de atmosferă, personaje și storyline. Chiar dacă povestea nu pare a fi originală, veți descoperi încetul cu încetul că este extrem de bine făcută, cursivă și fără clișee. Este o poveste normală, deloc exagerată și tocmai din această cauză este ca o briză de aer curat comparativ cu toate jocurile din ultimii ani în care am


De aici începe totul


Niște "portari" deloc simpatici



văzut numai dragoni, stații spațiale și lasere și am asistat la câteva zeci de tentative de salvare a Pământului, alte câteva de salvare a Universului și vreo două, trei încercări (deseori reușite) de a invoca diverse spirite malefice.

Povestea își datorează o mare parte din "frumusețe" și personajelor, care mai de care mai ieșite din comun, dar toate realizate atât de bine încât le vei îndrăgi pe loc. Este unul dintre puținele jocuri în care personajele par a avea cu adevărat personalitate. Dialogurile pe care le porți cu acestea sunt întotdeauna interesante (ceea ce este foarte bine, având în vedere că unele dialoguri tind să dureze destul de mult) și surprinzătoare, iar vocile sunt foarte bine alese (deși în unele cazuri calitatea sunetului pare a avea de suferit).

Din punct de vedere al gameplay-ului, The Shadow of the Templars este un adventure clasic bazat pe point&click (care, după cum au anunțat producătorii, nu se va mai regăsi în The Sleeping Dragon). Interfața este foarte bine făcută, simplă și intuitivă. Cu butonul din stânga al mouse-ului vei folosi obiectul asupra căruia te-ai oprit cu pointer-ul, iar cu butonul din dreapta vei examina respectivul obiect. Atât. Fără "Use", "Push", "Talk To" sau alte chestii din astea...

Din punct de vedere grafic, jocul ar putea concura cu orice adventure în momentul de față. Deși lansat în 1996, calitatea graficii este surprinzătoare, talentul celor care s-au ocupat cu desenarea locațiilor și animarea personajelor fiind evident.

Altă dată o s-o facem și mai lată

Broken Sword – The Shadow of the Templars este un adventure care nu trebuie să lipsească din colecția voastră de jocuri, iar acum vă oferim posibilitatea de a-l juca și de a vă convinge singuri de acest lucru.

Nu uitați că luna viitoare veți găsi în Level cel de-al doilea joc din seria Broken Sword (The Smoking Mirror), așa că puneți-vă serios pe jucat, să nu vă prindă revista din octombrie pe nepregătite.

■ Mitza

ATENȚIE! A nu se da click dreapta pe primul obiect din Inventory (ziarul), deoarece jocul se va bloca. Ziarul se ia cu click stânga și se dă celui cu târnăcopul din al 2-lea ecran.



Muzeul Satului?



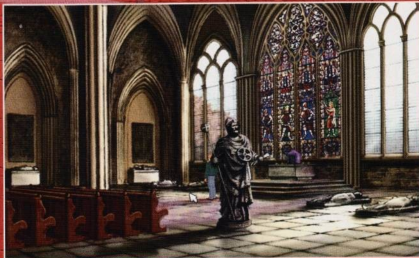
Clar n-am făcut ceva bine



Nici la toaletă nu te mai poți duce singur...

Titlu	Broken Sword The Shadow of the Templars
Gen	Adventure
Producător	Revolution Games
Distribuitor	Virgin Interactive
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 166 MHZ
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.revolution.co.uk





la ghiciți...

Colecția continuă! Broken Sword: The Smoking Mirror



Continuă-ți aventura!



Partea a VI-a

Spre sfârșit

Așadar, aceasta este cea de a 6-a parte a tutorialului de MOD-eling pentru Morrowind. Din fericire pentru unii și din nefericire pentru alții, este ultimul articol din serie, articol în care voi trece puțin prin ceea ce a mai rămas. Este vorba despre scripting și modeling. Evident că îmi este imposibil să prezint în amănunt aceste lucruri, așa că mă voi rezuma doar la câteva generalități.

Scripting

Ce este un script? Păi, un script este alcătuit din bucăți de cod scrise într-un limbaj special, în cazul de față fiind vorba despre TES Script. Aceste programele sunt capabile să schimbe anumite caracteristici, precum și modul în care veți interacționa cu obiectele prezente în joc. Evident, acestea au niște limite, mai mult sau mai puțin determinate, în funcție de IQ-ul celui care le scrie. Se pot face destul de multe, însă totuși TES Construction Set nu este un SDK. Așadar, totul se va opri într-un anumit punct. Compilatorul pentru aceste scripturi este, evident, Morrowind. Ca orice limbaj de programare, și acesta este alcătuit dintr-un set de funcții care lucrează cu constante și variabile. Lista cu aceste funcții, precum și o serie de alte lucruri deosebit de utile, se găsește la această adresă: 12.145.63.45/~uesp/morrow/editor/moredit.shtml. Vă recomand să folosiți acest link pentru că va fi cel mai bun prieten al vostru. Ca să vă faceți o idee asupra modului în care aceste script-uri funcționează, vă voi prezenta două script-uri pe care le-am folosit în cabiria.esp. Unul va face posibilă teleportarea în Cabiria, iar celălalt va porni automat o melodie când ajungeți pe insula cabiriană.

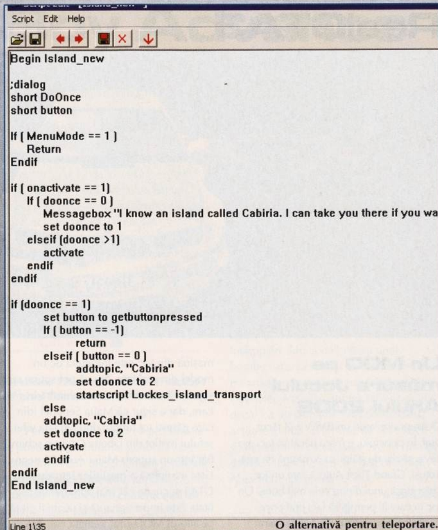
```
Begin Lockes_island_transport
if ( MenuMode == 1 )
   return
endif
playsound "conjuration hit"
Player -> Position 346, -102057,
323, 272
StopScript Lockes_island_transport
End Lockes_island_transport
```

Așa arată script-ul de teleportare. Orice script începe cu un *Begin [nume script]* și se termină cu un *End [nume script]*. În cazul de față scriptul funcționează în felul următor: If *MenuMode = 1* testează dacă vă aflați în meniu sau Inventory și returnează 1 pentru adevărat și 0 pentru fals. Astfel, dacă vă aflați în Inventory, script-ul nu va face nimic. De obicei această condiție se folosește atunci când ați primit, să zicem, un Poisoneus Touch, care face damage în timp. Prin această metodă se oprește timer-ul pentru script pe durata accesării Inventory-ului. Trebuie neapărat să vă fac atenți la faptul că un script, odată pornit, va cicla până când veți ieși din joc sau încărcați o altă salvare. Evident, această ciclare poate fi oprită dacă se folosește comanda *StopScript [nume]*. Cum în majoritatea script-urilor din Morrowind comanda nu este folosită, acesta este unul dintre motivele cele mai importante care determină degradarea gameplay-ului după 2-3 ore de joc (în funcție de performanțele sistemului). Vă dați seama că ajungeți la un moment dat să duceți după voi și 30-50 de script-uri, care înseamnă moarte pentru procesor. În cazul de față eu am folosit comanda *StopScript* pentru a nu crea un ciclu infinit de teleportări. *Playsound ""* nu face altceva decât să producă sunetul specific (conjuration hit) pentru teleportare. Comanda propriu-zisă de teleportare este dată de *Player->Position x, y, z, h*, unde h este unghiul pe care linia privirii îl face cu Nordul jocului. Coordonatele x, y, z se pot foarte ușor

lua poziționându-vă în TES Construction Set în celula în care doriți și citind notațiile din josul ferestrei de program. O altă comandă similară este și *PositionCell*, cu diferența că aici trebuie să specificați și numele celulei unde doriți să ajungeți. Cel de-al doilea script este atașat stâlpului care marchează intrarea în Cabiria. În varianta MOD-ului de pe CD-ul Level script-ul de care vorbeam există, dar din cauza legii copyright-ului este inactiv.

```
begin canta_musica
short doonce
float durata
if (doonce == 0)
    streammusic "td.mp3"
    set doonce to 1
endif
set durata to ( durata +
getsecondspassed)
if (durata > 200)
    set doonce to 0
    set durata to 0
endif
end canta_musica
```

Acesta este un script un pic mai complicat în care folosesc și două tipuri de variabile, tipul *short* (adică ia valori întregi între anumite limite) și tip *float*, adică virgulă mobilă. *Doonce* este o variabilă de control pe care o folosesc pentru a mă asigura că efectele script-ului vor apărea numai o singură dată. Durata reprezintă un anumit număr de secunde care au trecut de la începutul piesei. Cum funcționează? Păi, în ordine, în primul rând testez dacă script-ul a mai fost executat. Dacă doonce=0, înseamnă că nu, și atunci respectivul mp3 va porni și *doonce* va deveni 1. Eu însă nu vreau ca acest script să ruleze numai o dată pentru că, să zicem, am mai multe mp3-uri. În acest caz voi vedea câte secunde are o piesă și după un anumit timp fie va reîncepe să cânte aceeași piesă, ca în cazul de față, fie, în funcție de valoarea lui *doonce*, va începe alta (evident, cu modificările de rigoare ale script-ului). Pentru a afla câte secunde au trecut de la lansarea script-ului, am folosit funcția *getsecondspassed*. Mp3-urile se pun în directorul Music din Data Files. Eu zic că este destul de clar. Evident, script-urile pot fi mult mai complicate, însă pentru acestea aveți nevoie de experiență și de un manual. Pe CD-ul Level veți găsi Morrowind Scripting for



O alternativă pentru teleportare.

Dummies, care este foarte bine făcut și vi-l recomand cu căldură.

Modeling

Când vă vorbesc despre modeling, sar cu mândrie procesul efectiv de fabricare a modelelor în 3D Studio Max și mă refer la retexturarea modelelor deja existente. NIF-urile (fișierele cu obiectul și animația) și texturile modelelor din joc le veți găsi pe CD-ul 2 al Morrowind-ului. După ce ați creat textura pe care vreți să o folosiți, căutați modelul folosit. Îl copiați în directorul corespunzător din Data Files (același cu cel în care se află pe CD), îl redenumiți și îl deschideți cu un editor hexazecimal (veți găsi unul pe CD-ul Level). Aveți grijă la denumire, deoarece prefixele trebuie să rămână identice cu cele inițiale (dacă aveți B_N_nord_f_head_01, îl veți înlocui cu B_N_...). Texturile trebuie și ele denumite cu prefixul tx_. Mai departe veți căuta cele două referințe ale numelui vechi al fișierului și le schimbați cu numele curent. De asemenea, veți înlocui și numele texturii vechi cu numele celei noi. Salvați și deschideți apoi TES Construction Set. Mai departe veți crea un obiect nou cu .NIF-ul modificat de voi. Aveți numai grijă să selectați corect categoria din care obiectul face parte. Mai amănunțit veți găsi un tutorial tot pe CD-ul Level din această lună. Restul utilitarelor au fost deja distribuite odată cu CD-urile numerelor trecute ale revistei.

Epilog

Sper ca acest tutorial să vă fi ajutat la fel de mult pe cât am vrut eu să o facă. Cabiria, MOD-ul pe care-l distribuie Level, va avea nevoie și de contribuția voastră pentru a ajunge acel loc ideal pe care și-l dorește fiecare. Spor la lucru!

■ **Locke**





RealGTA3



Un MOD pe măsura Jocului Anului 2002

Deasupra se vede un BMW M3 făcut praf. În principiu, e mare păcat să faci așa ceva, să dai de stâlpi cu o mașină ca asta. Totuși, Grand Theft Auto 3 este un joc, chiar dacă unul dintre cele mai bune. Un joc în care îți permiți să faci praf orice mașină. Chiar dacă nu ajungi la Paint Shop, tot faci rost până la urmă de alta.

Până la apariția lui RealGTA3, jocul celor de la Rockstar punea la dispoziția violenților de pretutindeni doar mașini care *imită* modele reale. E clar că Patriot „se trage" din Hummer sau că Mafia Sentinel „miroase" a BMW. Dar parcă nu e suficient... La asta s-a gândit și Petr Doupal, din Cehia, care s-a hotărât să adune mici MOD-uri create peste tot pe glob de fani GTA3 și să le adune într-un singur, mare și unic MOD: RealGTA3. Practic, după instalare, vechiul GTA3 primește o nouă formă, superatractivă (și, din nefericire, cam pretențioasă din punct de vedere hardware). Fiecare mașină din joc este înlocuită de un model din realitate. Nu vă pot spune cu siguranță care mașină se schimbă în care, dar e sigur că Mafia Sentinel (din care găsești tot timpul două în fața vilei șefului mafiot din Liberty City) s-a schimbat într-un superb Mafia Audi S8 negru. Lista completă a mașinilor introduse în GTA3 și create cât mai aproape de realitate este impresionantă și poate fi citită pe site-ul MOD-ului, realgta.net. Tot de acolo aflăm că cel care a creat acest MOD și-a luat adio de la propria creație și a mers înainte... spre GTA: Vice City. Petr Doupal a declarat că RealGTA3 i-a mâncat tot timpul. Acum urmăm noi.

Rewind. Stop. Play

RealGTA3 m-a făcut să iau GTA3 de la capăt. Nimic din structura de bază a jocului nu s-a schimbat. Povestea e aceeași, personajele sunt aceleași. S-a schimbat însă decorul. În primul rând, în RealGTA3 apare Statuia Libertății din New York, precum și un pod nou. În plus, cine își dorește poate sări cu mașina de pe mal pe Liberty Island. Au fost introduse și locații noi: o fabrică Coca Cola, IKEA, un I-cafe, 2 McDonald's și 2 Pizza Hut, un service Ford etc. A fost introdus chiar și un F-16 care zboară de colo-colo (și care e vizibil în meniul principal al MOD-ului).

Însă „durerea" principală sunt mașinile. De la Mini Cooper la Opel Speedster și Skoda Octavia (totuși, e ceh individul), toate modelele sunt superminuțios realizate, deși uneori tapițeria de interior lucește cam tare și culorile sunt uneori oribile (un Mercedes complet verde, de exemplu). E interesant totuși să vezi taxiuri originale „de New York" sau camioane Mercedes transportând... pește pentru Triade. În plus, noile modele sunt mult mai complexe decât mașinile din GTA3 original, așa că cerințele hardware sunt un pic în copac (face „faze", dar nu pe toate computerele). Altceva nu mai e de zis. Nu știți ce pierdeți dacă nu-l încercați!

■ Mike





Ce dacă-i Mini? Îți permiți!



OCTAV111A în Liberty City? Nu cred.



„O fi verde, da-i al MEEEU!"

Game Boy Advance

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Mamă, scoate mătura din beci! Nu, nu mătur, mă duc până la vecinu' Potter după niște zacăr. Și dacă tot sunt pe acolo, să-i cer să-l descânte pe tata să nu mai meargă la cârciumă? S-a făcut.

Despre ce vorbeam? Aha, despre Potter, Hairy... err... Harry Potter. Și ce caută Potter pe GBA, mă întrebați? Camera Secretelor, că d'aia titlul jocului e Harry Potter and the Chamber of Secrets. Am văzut filmul, am citit cartea, am jucat jocul, m-am scărpinat în cap și m-am întrebat ce-i așa nemaipomenit la Harry Potter ăsta ? Și eu când eram mic făceam vrăji. De exemplu, puteam să fac să dispară o înghețată. Sau un suc. Lucruri serioase, nu Alohomora, Leviosa sau alte drăcării din ăstea. Uitasem să vă spun că vrăjmașul ăsta de Potter poate să facă numai 6 (șase) vrăji. Gandalf e mult mai meseriaș.



Cum e jocul? Grafică destul de interesantă, sunet... mai bine joci cu sonorul la minim, gameplay... hm... dacă plimbatul prin 32 de locații (ce-i drept destul de bine realizate) cu un băț în mână vi se pare interesant, atunci să-i dați voi o notă mai mare. Eu nu pot. Recomandat numai fanilor adevărați. Vivat Abramburica! Te vrem înapoi la Abracadabra!

Producător	Eurocom Ent.
Distribuitor	EA Games
Calitate	■ ■

Broken Sword – The Shadow of the Templars

Pentru cei care cred că pe console se poate înfăptui numai genocid (n.r. măcelărirea fără discernământ a sute de mii de pixeli nevinovați), am o mică „supriză". Probabil ați citit articolul lui Mitza despre varianta de PC și vă întrebați „ce mai vrea și ăsta?" „Ăsta" vrea – în afară de cetățenie neozeelandeză – să vă facă să pricepeți



că și pe GBA se pot juca questuri din ălea faine cum se făceau pe vremuri. Acesta este cazul lui Broken Sword, unde te trezești în mijlocul Parisului. Normal că ești american, doar n-ați vrea să facă jocuri cu români. Și cum stai tu liniștit pe terasa unei cafenele, o serie de întâmplări duc la detonarea unei bombe care, la rândul ei, are ca efect moartea prematură a unui bătrânel. Și a cafenelei. Mai departe nu vă mai spun decât că un storyline plin de suspans, acțiune (parcă sunt Busu de la ProTV) și, din când în când, umor, vă va ține cu dejtele încleștate și ochii larg deschiși. Abramburico, ține-o tot așa.

■ cioLAN

Producător	Revolution Software
Distribuitor	bam! entertainment
Calitate	■ ■ ■ ■ ■

Câştigătorii lunii iulie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Enter The Matrix a fost câștigat de către Dănilă Marian Ștefan din Sibiu.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Silent Hunter II a fost câștigat de către Iordache Mircea din Târgoviște.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Țurai Mark din Bihor a câștigat un USB Joystick.

La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Gavrilă Ovidiu din București a câștigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.

La concursul LEVEL împreună cu IDEE Games, Puiu Marcel din Baia Mare a câștigat un joc Lider.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție:
0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.





HarDwarE

hardware

Jazz J9940 5.1 Home Theatre

Pentru cunoscători, numele Jazz Hipster Corporation cu siguranță înseamnă ceva. Pentru noi ceilalți că e încă o firmă apărută așa, din străfundurile Taiwanului, care dorește să vândă și ea câteva șurubele din plastic. Ei bine, nu e chiar așa. Fie că ești cunoscător, fie că nu, un sistem de sunet marca Jazz se respectă. Cea mai bună dovadă este acest sistem audio 5.1 extrem de mare, și la propriu, și la figurat. Pentru categoria din care face parte, acest sistem audio Jazz copleșește competiția. Dimensiunile impresionante atât ale subwoofer-ului, cât și ale sateliților de „față" cu siguranță cresc adrenalina oricărui gamer liber profesionist. Puterea subwoofer-ului este de 100 de Wați. Da, am scris bine, 100 W RMS ! Sateliții au și ei câte 20 de Wați tot RMS. Vă dați seama cum sună coloana sonoră de la filmul 2 Fast 2 Furious cu 200 de Wați în jurul tău? Ei bine, eu am trăit această experiență și după ce filmul s-a terminat, numai de ciudă m-am apucat să joc NFS Porsche.

Date tehnice:

Putere totală:	200 W RMS
Răspunsul în frecvență:	de la 30 Hz la 20.000 Hz
Impendanță subwoofer:	6 Ohm
Impedanță sateliți:	8 Ohm
Scut electromagnetic:	DA
Intrări audio:	RCA Stereo





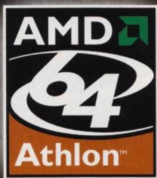


Piesele de rezistență din acest sistem sunt subwoofer-ul și sateliții frontali datorită incintei lemnoase în care sunt montați. Pe acești sateliți se găsesc două difuzoare pentru redarea frecvențelor medii și un difuzor pentru redarea frecvențelor înalte. În ceea ce privește sateliții pentru surround, adică cei din spate, situația lor e ceva mai simplă. Incintele lor din plastic adăpostesc doar două difuzoare, unul pentru medii și celălalt pentru înalte. Din păcate, aceste difuzoare nu sunt în stare să redea o anumită frecvență pe scara de medii, însă totul se compensează cu puterea audio. Amplasarea boxei de centru este cu totul și cu totul ingenioasă. Ea se află montată în aceeași cutie cu sistemul de control al diferiților parametri legați de volumul audio. Nu știu dacă această împreunare e de bine sau de rău, însă cred că astfel mai scapi de o grijă și de un fir în plus. Că veni vorba de volum, acesta poate fi monitorizat datorită ecranului de deasupra butoanelor. Pentru a crește puțin gradul de confort, acest sistem audio 5.1 este însoțit și de o telecomandă. Cu ajutorul ei se poate controla tot ce mișcă în materie de volume și reglaje audio.

Denumire: J9940 5.1
Gen: Sistem audio 5.1
Producător: Jazz Speakers
Distribuitor: Stonet Computers
Telefon: 0251-41.78.16
Preț: 9.040.360 LEI (cu TVA)
Calitate:

AMD și-a creat o nouă etichetă

AMD a făcut publice noile logo-uri ale celor două procesoare ce folosesc tehnologia pe 64 de biți. Aceste noi simboluri au fost special concepute pentru a scoate cât mai mult în evidență acest lucru. Odată cu aceste simboluri, AMD a anunțat că și denumirea procesoarelor AMD Athlon 64 și AMD Opteron 64 va fi schimbată din X86-64 ISA în AMD 64 ISA, iar termenul „Hammer" va fi înlocuit cu AMD64 Technology.



Intel stă pe gânduri

Deși compania Intel a fost prima care a lansat procesoare ce rulează pe tehnologia de 64 de biți, comercializarea lor nu se bucură de cine știe ce atenție. Motivul acestei stagnări este faptul că aceste procesoare pe 64 de biți nu sunt compatibile cu mai vechile instrucțiuni X86. Din cauză că AMD a reușit să producă procesoarele pe 64 de biți dezvoltând aceste instrucțiuni, e posibil ca acestea să aibă ceva răsunet. În funcție de succesul acestor procesoare, Intel va începe implementarea tehnologiei Yamhill în viitoarele procesoare „X86".



Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel

După cum probabil v-ați dat seama, acest volan se vrea a fi o copie fidelă a unui volan folosit în mașinile ce participă la cursele de Formula 1. Acest fapt se datorează colaborării foarte strânse dintre cei de la Thrustmaster și designerii de la Ferrari. Rezultatul obținut este cel mai apropiat de realitate, nici un alt model de volan nu a atins această performanță până în prezent. Modul în care a fost construit, amplasarea butoanelor și realismul cu care sunt realizate senzațiile de force feedback te fac să te crezi un mic Schumacher sau un pui de Barrichello, după doar câteva minute petrecute în fața monitorului. Cum în acest moment există câteva titluri de jocuri care copiază pur și simplu, până în cele mai mici detalii, tot ce ține de fenomenul Formula 1, suntem puși în ipostaza de a trăi fericitele momente chiar de la nivelul pistei. Odată instalat acest volan, automat devenim din spectatori, participanți cu drepturi depline în această lume virtuală a sutelor de cai putere.

Volanul, aproximativ identic, ca dimensiune, cu cele din bolizii F1, are poziționate pe el 8 butoane ce pot fi programate pentru sarcini extrem de utile în timpul jocului, un buton opt direcțional folosit adesea pentru orientarea pilotului pe traseu și, în cele din urmă, încă un buton folosit pentru a ajuta pilotul să-și redreseze mașinuța atunci când se află în situații mai dificile.

Schimbătorul de viteze este format din cele 2 clapete situate imediat sub volan. Interesant este faptul că atât acesta, cât și pedalele sunt construite dintr-un aliaj din aluminiu ce oferă o rezistență îndelungată.



Denumire: F1 Racing Wheel
Gen: Volan cu Force Feedback
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Stonet Computers
Telefon: 0251-41.78.16
Preț: 7.506.520 LEI (cu TVA)
Calitate:

360 Modena Pro Racing Wheel

În ceea ce privește 360 Modena Pro Racing Wheel, situația e oarecum asemănătoare. Pentru început, trebuie să menționez că și acest model de volan are pe Ferrari ca firmă deținătoare a drepturilor de autor asupra designului. Deci, și în acest caz, un lucru bine făcut își are meritul său. Acest model de volan, atât ca mod de construcție, cât și ca dimensiuni se aseamănă mai degrabă cu cele din mașinile de raliu. Volanul, ceva mai mărișor, este complet acoperit cu un tip de cauciuc ce asigură un șofat fără probleme și fără să îți alunece mâinile în situațiile mai complicate. Pe suprafața acestuia se găsesc doar 4 butoane, 2 dintre ele fiind multifuncționale. Partea mai interesantă la acest volan pare a fi schimbătorul de viteze. El iese în evidență în imediata apropiere a volanului. Principiul de funcționare a acestuia este identic cu cele existente la mașinile de curse reale. E drept, la început e puțin mai greu să te obișnuiești să-l folosești, însă dacă îți dorești îndeajuns... cine știe? Există bineînțeles și posibilitatea de a schimba vitezele în modul clasic, adică cu ajutorul manetelor de sub volan, pentru cei mai „iuți" de mână.

Pedalele ce întregesc sistemul sunt realizate din materiale plastice și permit controlul accelerației sau al frânei în mod progresiv, în funcție de cât de tare sunt apăsate .



Denumire: 360 Modena Pro Racing Wheel
Gen: Volan
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Stonet Computers
Telefon: 0251-41.78.16
Preț: 3.200.480 LEI (cu TVA)
Calitate:

Microsoft întârzie procesoarele AMD64

Lipsa unui sistem de operare care să poată stăpâni procesoarele pe tehnologie de 64 de biți a dus la întârzieri semnificative în lansarea acestora pe piață. Deși AMD suferă cel mai mult din cauza acestui fapt, aceste procesoare pot funcționa fără pierderi semnificative de performanță și pe actualele versiuni de Windows XP sau 2000. Din partea celor de la Microsoft se așteaptă ca viitorul Windows cu suport pentru aceste procesoare să fie lansat în cel mai bun caz la începutul anului viitor.



ATi lansează un nou cip grafic

În cel mai scurt timp se preconizează ca cei de la compania ATi să iasă la rampă cu un nou chipset grafic. Acest cip va fi intitulat ATi R420 și există posibilitatea ca acesta să fie construit pe baza unei arhitecturi 12x1. Asta înseamnă că acest nou cip grafic va avea 12 conducte pentru randare, fiecare având în dotare câte o unitate de texturare. Dacă ATi reușește acest lucru, ea va fi prima din branșă care sparge gheața, în timp ce nVidia rămâne pe arhitectura 8x1.



Rețele la puterea „g"

Ideea de a „schimba" date de pe un computer pe altul într-un mod cât mai eficient și mai rapid a apărut cu mulți ani în urmă, când s-au pus bazele primelor rețele de calculatoare. Tot atunci s-au implementat primele protocoale de transmitere a pachetelor prin intermediul respectivelor fire. De atunci acest domeniu a evoluat, și a evoluat și s-au băgat bani grei, și iar a evoluat și iar s-au pompat bani, și iar a evoluat, s-au schimbat protocoale, tipuri de fire, a apărut fibra optică, și alți bani, ca într-un final să apară și posibilitatea de a transfera date folosind aerul, prin așa-zisele rețele wireless. În cazul acestor tipuri de rețele a fost nevoie să se modifice și să se adauge alte protocoale la cele deja existente. Și uite așa, comitetul IEEE (The Institute of Electrical and Electronics Engineers) mai are o sarcină. La ora actuală există mai multe standarde și dispozitive ce permit transferul datelor folosind tehnologia wireless. Printre cele mai importante se numără standardele IEEE 802.11a, IEEE 802.11b și, mai nou, IEEE 802.11g. Ce fac ele? În primul rând, rețelele wireless 802.11b sunt cele mai utilizate la ora actuală. Pentru transmiterea datelor se folosește frecvența de 2.4GHz. Ratele de transfer al datelor sunt cuprinse între valorile 22Mbps, 11Mbps și 6Mbps (pot fi influențate de distanțe). La respectiva vreme erau considerate valori acceptabile, însă înaintând în timp, acestea au devenit insuficiente. În acest caz, s-a trecut la următorul pas: IEEE 802.11g. Noul standard permite transferul datelor până la o rată maximă de 54 Mbps. Folosindu-se tot de frecvența de 2.4 GHz, acest standard este compatibil și cu standardele anterioare, în special cu 802.11b. Totuși, există încă un mic inconvenient. Deși s-a lucrat din greu la această compatibilitate, uneori se pot ivi probleme legate de ratele de transfer dintre dispozitive diferite.

Belkin Wireless Cable/DSL Gateway Router

Compania Belkin este una dintre primele companii care a realizat și scos pe piață produse destinate rețelelor ce folosesc tehnologia „54g". Cireașa de pe tort o reprezintă acest produs ce este la bază un access point. În jurul acestuia s-a dezvoltat o întreagă „uzină" și astfel, încet-încet, s-au mai adăugat opțiunile unui mini



Hercules Smart TV Satellite



Ajungi la un moment dat să nu-ți mai placă ce ți se oferă de către operatorii de televiziune prin cablu. Iată o soluție ce permite recepția de posturi TV sau radio direct de pe orice satelit – un tuner de satelit ce te ajută să îți realizezi propria grilă de canale TV transmise sau nu în format digital. Pe această placă se pot monta și anumite carduri pentru „canalele TV cu taxă adăugată".

Denumire: Smart TV Satellite
Gen: TV Tuner
Producător: Hercules
Distribuitor: Ubi Soft România
Telefon: 021-231.67.69
Preț: 114 EUR (fără TVA)
Calitate: ■■■■■

BenQ Color Scanner



Indiferent de dimensiunile sale, un scanner prinde bine la casa omului. Dacă mai are și câteva funcții în plus, ca home user, mă declar mulțumit. Scanner-ul prezentat funcționează pe baza tehnologiei CCD, cu rezoluția optică de 1200 x 2400 dpi la o adâncime de culoare de 48 de biți. Interfața cu PC-ul ce se realizează prin intermediul unui port USB 2.0 permite un transfer rapid al imaginilor scanate.

Denumire: S2W 5450U
Gen: Color Scanner
Producător: BenQ
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 80 USD (fără TVA)
Calitate: ■■■□□

Elsaco Panther 3200



Alături de procesorul AMD Athlon XP3200+, în carcasa Thermaltake Xaser III stau înfipte în placa de bază EPoX 8RDA3+ o placă ATi Radeon 9800 PRO cu 256MB, un modem U.S. Robotics 56K, sistemul de răcire al procesorului SubZero4G Thermo-Electric Cooling și 2 memorii 512 MB OCZ DDR PC3200. Stocarea datelor se face pe 2 HDD-uri WD360 de 36GB, RAID 0.

Denumire: Panther 3200
Gen: Sistem complet
Producător: Elsaco Electronic
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-337.30.91
Preț: 2890 USD (fără TVA)
Calitate: ■■■■■

Auditek 5.1 Channel Home Theater



Un sistem audio 5.1 este considerat a fi unul dintre elementele cele mai importante ce contribuie substanțial la realizarea ambianței în momentul în care vizionezi un film de pe un DVD. În cazul de față, acest sistem audio ne poate bucura cel mult prin designul său destul de drăguț. Calitatea audiției este de clasă medie, fără pretenții foarte mari în ceea ce privește puterea audio sau fidelitatea anumitor frecvențe.

Denumire: 5.1 Home Theater
Gen: Sistem audio
Producător: Auditek
Distribuitor: Omnitech Trading
Telefon: 021-210.50.65
Preț: 54 USD (fără TVA)
Calitate: ■■□□□

switch cu 4 porturi 10/100 Mbps și ale unui router extern. Produsul astfel rezultat este capabil să lege două rețele de tipuri diferite și chiar mai mult, și să împartă o conexiune la Internet cu toți utilizatorii respectivei rețele. Router-ul poate fi configurat foarte simplu datorită interfeței web și a nenumăratelor explicații ce se găsesc imediat sub opțiunea pe care doriți să o configurați. Tot prin intermediul acestor meniuri se pot configura parametrii legați de firewall cu rol de a proteja rețeaua de eventualii „răufăcători" ai Internetului.

În situația în care se instalează un astfel de router într-o zonă în care deja există și alte rețele wireless, există posibilitatea de a encripta conexiunea pe o cheie de 128 de biți. Odată protejată conexiunea, nimeni nu se mai poate conecta la rețeaua în cauză fără a cunoaște respectiva parolă.

Denumire: F5D7230-4
Gen: Router Wireless
Producător: Belkin
Distribuitor: Omnilogic BGS
Telefon: 021-303.31.00
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 150 EUR (fără TVA)
Calitate:

Belkin Wireless Desktop Network Card



O placă de rețea wireless este cea mai comodă soluție de conectare într-o rețea atunci când montarea de cabluri este ceva mai complicată. Placa de rețea în cauză, produsă tot de mâna celor de la Belkin, este full compatibilă cu standardul 802.11g, adică se pot realiza conexiuni de 54 Mbps și nu numai. Asta înseamnă că prin intermediul acestei plăci respectivul PC se poate conecta fără probleme la o rețea de 11 sau 22 Mbps. Montarea plăcii în computer este destul de simplă. Trebuie luate în considerare montarea și poziționarea antenei. Pentru o mai bună recepție a semnalului se recomandă instalarea utilitarului ce însoțește placa. Cu ajutorul lui se poate monitoriza intensitatea semnalului sau a zgomotului. În funcție de acești parametri, încercați să orientați antenuța pentru a obține valori cât mai mari.

Denumire: F5D7000uk
Gen: Placă rețea wireless
Producător: Belkin
Distribuitor: Omnilogic BGS
Telefon: 021-303.31.00
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 50 EUR (fără TVA)
Calitate:

În concluzie, pentru a realiza o rețea cu prietenii de la bloc (nu neapărat din același bloc) ar cam fi nevoie de astfel de elemente. În funcție și de distanțe, rata de transfer al datelor poate fi influențată. Totuși, vă recomand această soluție pentru distanțe de maxim 100-150 de metri în linie dreaptă. Orice obstacol între două dispozitive de acest fel poate influența destul de mult respectiva conexiune.

BenQ DC3410



Deseori dorim să putem retrăi amintirile plăcute din vacanță cu ajutorul fotografiilor. Un astfel de instrument digital este și această cameră cu 2 Mega-pixeli, cu ajutorul căreia se pot realiza fotografii la o rezoluție maximă de 1600 x 1200. Din păcate, camera dispune de un zoom digital de numai 4x, însă acesta se compensează cu microfonul încorporat.

Denumire: DC3410
Gen: Cameră foto digitală
Producător: BenQ
Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.06
Preț: 185 USD (fără TVA)
Calitate:

RF-Wireless Turbo-Media



Despre tastaturi și mauși fără fire, fără bile și fără multe alte chestii s-a mai auzit. În acest caz, kitul format din tastatură și maus este unul mai obișnuit sau, mai bine zis, mai practic. Mausul este normal, cu bilă și, evident, fără fir, iar tastatura, un model destul de robust care are și o mulțime de butoane cu funcții care mai de care mai trăsnite și multimedia.

Denumire: Turbo-Media
Gen: Tastatură + Maus Wireless
Producător: N/A
Distribuitor: Omnitech Trading
Telefon: 021-210.50.65
Preț: 23 USD (fără TVA)
Calitate:

Carcasa ATX



Cât sunt noi, cunoscutele carcase de culoare albă sunt drăguțe. Ce se întâmplă totuși într-o zonă în care aerul nu este chiar "curat"? Carcasa albă "îmbătrânește", iar primul semn este nuanța gălbuie pe care o capătă. În schimb, o carcasă de culoare mai închisă și cu un design ieșit puțin din tipar poate să își păstreze "tinerețea" un timp mult mai îndelungat.

Denumire: CX-5758-350W
Gen: Carcasă ATX
Producător: N/A
Distribuitor: Omnitech Trading
Telefon: 021-210.50.65
Preț: 24 USD (fără TVA)
Calitate:

Sycron Qcam 330M Plus



Pentru un webcam atât de mic, putem spune că ceea ce știe să facă este extraordinar. Imaginea capturată poate să atingă rezoluția de maxim 640 x 480 la un framerate de maxim de 30 fps-uri. În situația în care vă afișați pe net cu acest webcam, nu mai aveți nevoie și de microfon separat, deoarece Qcam 330M Plus are în dotare un astfel de dispozitiv. Distanța minimă de focalizare este de 3 cm în format VGA și 5 cm în format CIF.

Denumire: Qcam 330M Plus
Gen: Webcam
Producător: Sycron
Distribuitor: Stonet Computers
Telefon: 0251-41.78.16
Preț: 1.108.880 lei (cu TVA)
Calitate:

LG Flatron F900P

Succesul foarte mare pe care compania LG l-a obținut până acum cu linia de monitoare CRT a determinat-o să înalțe și mai mult ștacheta. În acest ritm, nivelul ștachetei a ajuns la o asemenea înălțime încât la ora actuală monitoarele LG din ultima serie se iau de „piept" cu cele mai tari companii care au tradiție în a produce monitoare profesionale. Pentru început putem spune că acest monitor se remarcă datorită aspectului său exterior. Designul său futurist, împreună cu tubul (perfect) plat, de unde și denumirea Flatron, dă un iz de profesionalism și perfecțiune. Fiind un model de 19 inch, se poate trage de slider-ul rezoluțiilor până la o valoare maximă de 2048 x 1536. La o asemenea rezoluție se cere și o rată de refresh pe măsură. Astfel că la rezoluția mai sus amintită se poate vorbi de valori ale refresh-ului de până la maxim 85 Hz. Totuși, cu mici excepții, această rezoluție are tendința de a obosi și mai mult ochiul înroșit, după multe ore de jucat non-stop, al gamer-ului împătimit. De aceea recomandarea producătorului este de a folosi acest monitor la o rezoluție optimă de 1280 x 1024 pixeli, la un refresh de 85-100 Hz. În acest fel, nu mai ai tendința de a ajunge cu mausul undeva după birou pentru a da clic pe nu-știu-ce shortcut al unui joc, aflat undeva în colțul din dreapta sus. De asemenea, acest monitor a obținut un scor foarte bun în ceea ce privește calitatea imaginilor, datorită distanței de doar 0.24 de milimetri dintre luminoforii (pitch size) tubului.

Pentru că tot am amintit la început de tehnologii de ultimă generație, acest monitor mai dispune și de standardul TCO 99. Acest standard impune ca produsele ce poartă această semnătură să se supună celor mai stricte reguli în ceea ce privește ergonomia, consumul redus de energie și mai ales cantitatea de radiații emise.

Modificarea anumitor parametri și controlul funcțiilor de luminozitate, contrast, temperatură de culoare, moire, convergență sau degauss se fac prin intermediul a 6 butoane. Ca bonus, acest monitor include și un HUB USB de patru porturi, ce se adaugă prin intermediul unui cablu USB celor deja existente la PC.



Denumire: Flatron F900P
Gen: Monitor CRT 19"
Producător: LG
Distribuitor: Ultra Pro Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 316 EURO (fără TVA)
Calitate:

IBM ThinkPad



Principalul atu al acestui notebook IBM este designul său robust ce se datorează sistemului de răcire al procesorului Intel Pentium 4 ce rulează la o frecvență de 2.4 MHz. Memoria sistemului este de 256 MB DDR, o anumită parte din aceasta fiind "donată" plăcii video. Stocarea informațiilor se face pe un HDD de 35 GB. Interfața cu „exteriorul" se poate realiza fie prin intermediul unității combo CD-RW-DVD-ROM, fie prin porturile USB.

Denumire: ThinkPad
Gen: Calculator portabil
Producător: IBM
Distribuitor: MB Distribution
Telefon: 021-230.03.14
Preț: 1529 USD (fără TVA)
Calitate:

Hercules XPS 2.100 Silver



Noul sistem de sunet de la Hercules oferă o combinație reușită în ceea ce privește raportul dintre performanță și fidelitatea audiției. Designul futurist al celor 2 sateliți a 12.5 W RMS fiecare, combinat cu puterea audio dată de subwoofer-ul de 35 Wați RMS, fac din acest kit audio un instrument perfect mai ales pentru muzică sau jocuri. Controlul volumului, al înaltelor și al bas-ului se face numai prin intermediul unei mini-telecomenzi.

Denumire: XPS 2.100 Silver
Gen: Sistem audio 2.1
Producător: Hercules
Distribuitor: Ubi Soft România
Telefon: 021-231.67.69
Preț: 59 EUR (fără TVA)
Calitate:

CME PS/2 Optical Mouse 3D



Datorită formei așa-zis ergonomice de care dispune acest maus, jocurile în care te folosești din plin de „șoricel" pot fi ceva mai ușor de controlat. Datorită senzorului optic, mișcările cursorului iau o tentă săltăreață, însă nu întotdeauna acest lucru vă deranjează. Cablul de legătură la PC este foarte subțire, astfel că vă puteți bucura de o oarecare libertate de mișcare.

Denumire: Optical Mouse 3D
Gen: Maus optic
Producător: CME
Distribuitor: Omnitech Trading
Telefon: 021-210.50.65
Preț: 6.3 USD (fără TVA)
Calitate:

Internet Fax Modem V.92



Compatibil cu toate standardele legate de transmisiile de date pe fire de cupru, acest modem vă poate asigura o conexiune maximă de 56,000 bps, în funcție de tipul de centrală telefonică sau de conștiinciozitatea ISP-ului. Pentru că este un modem "deștept", cu ajutorul acestuia se pot face și transferuri de date și fax; în plus, se pot efectua și conversații telefonice prin intermediul modem-ului.

Denumire: Fax Modem
Gen: Modem intern 56K
Producător: Ambient
Distribuitor: Omnitech Trading
Telefon: 021-210.50.65
Preț: 10.5 USD (fără TVA)
Calitate:

AOpen Aeolus FX 5600S

Ultima născocire în materie de plăci grafice aparține celor de la compania AOpen. Marea realizare cu care aceștia se bat cu pumnul în piept este implementarea unui nou sistem hardware de monitorizare a plăcii grafice. Intitulat sugestiv Dr. LED, acest sistem informează prompt utilizatorul prin intermediul unor LED-uri diferit colorate asupra evenimentelor ce au loc în placa grafică. Dacă ar fi să mergem pe mâna doctorului, în momentul în care acesta aprinde beculețul albastru, ar însemna că placa este montată și funcționează într-un slot AGP 8X. Becul galben atenționează asupra faptului că chipset-ul grafic și memoria sunt alimentate cu voltajul corespunzător. În ceea ce privește becul roșu, acesta se aprinde în momentul în care placa grafică intră într-un mod grafic 3D.

Un alt beneficiu al acestei plăci este acela că se poate apela la softul ce-o însoțește pentru a realiza un overclocking al chipset-ului GeForce FX 5600. Concomitent cu mărirea frecvenței procesorului grafic, se poate mări și frecvența de lucru a celor 128 de MB de memorie.



În momentul în care crește frecvența de lucru a chipset-ului grafic, pe lângă performanță, automat crește și temperatura acestuia. Pentru a mai domoli din această arșiță, monitorul hardware intră în funcțiune prin mărirea numărului de turații ale cooler-ului. În acest fel, pasionații de overclocking pot să își facă liniștiți toate plăcerile legate de acest aspect.

O altă caracteristică foarte interesantă de care această placă se bucură este dimensiunea mult redusă. Acest fapt este cauzat de implementarea unei noi arhitecturi de circuite electrice ce străbat această placă. În acest caz, circuitele electrice sunt mai scurte, astfel că semnalele electrice ce le străbat sunt mult mai stabile ca intensitate, deoarece forțele electromagnetice întâlnite în anumite cazuri nu le mai pot influența chiar atât de ușor.

AOpen Aeolus FX 5600S mai dispune de un conector DVI, în care se poate lega un alt monitor, și de un conector S-Video, destinat celor ce vor să folosească și funcțiile de TV-Out.

Denumire: Aeolus FX 5600S
Gen: Accelerator grafic
Producător: AOpen
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 155 EURO (fără TVA)
Calitate:

Palm Tungsten-C

Oricât de mobilă ar părea soluția oferită de un laptop, există momente în care până și transportul acestuia ți se pare un calvar. În acest scop au fost create noi dispozitive mult mai mici, cu o putere de calcul mulțumitoare și care oferă cele mai importante avantaje ale unui laptop. Un astfel de dispozitiv este și acest palm Tungsten-C. Puterea sa de calcul este dată de procesorul Intel Xscale 400 MHz ARM. În ceea ce privește memoria, acest palm stă foarte bine. Ea totalizează 64 MB și poate fi mărită datorită memoriilor flash ce se pot adăuga. Dimensiunile palm-ului sunt de 12.2 x 7.8 x 1.7 cm. Greutatea lui este de aproximativ 180 de grame. Display-ul TFT are o rezoluție maximă de 320 x 320 și este capabil să afișeze imagini la o adâncime de culoare pe 16 biți (65.536 de culori). Managementul aplicațiilor și al utilitarelor intră în sarcina ultimei versiuni a sistemului de operare Palm OS 5.2.1. Utilizarea aplicațiilor se poate face fie prin intermediul mini-tastaturii încorporate, fie prin intermediul stick-ului. Acest instrument devine extrem de util în momentul în care trebuie luate niște notițe rapid. Tot ce aveți de făcut este să scrieți caracterele pe ecran cu stick-ul, iar palm-ul le recunoaște și le salvează într-un document. În ceea ce privește legătura cu exteriorul, Tungsten-C dispune de funcțiile unei plăci de rețea wireless, compatibile cu standardul 802.11b, și un port infra-roșu. De asemenea, putem folosi acest palm și pe post de reportofon. Conectorul jack de 2.5 mm oferă utilizatorului posibilitatea de a monta o pereche de căști sau boxe. Din păcate, semnalul audio este transmis mono.

Aplicațiile stocate în memoria ROM sunt din cele mai diverse domenii, de la Address Book până la Web Browser sau aplicații office. Că tot veni vorba de browser, cu ajutorul lui se poate naviga pe Internet fără probleme. E puțin greu la început, până de obișnuiești cu facilitățile, însă acestea sunt extrem de simplu de asimilat.

■ BogdanS



Denumire: Tungsten-C
Gen: Palmtop
Producător: Palm
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 599 EURO (fără TVA)
Calitate:

Turbo-Knight Keyboard



Tastatura a fost și este unul dintre cele mai importante instrumente de interconectare între om și mașinării. Din acest motiv, au fost construite fel de fel de tipuri de tastaturi pentru a face această interacțiune cât mai plăcută. În acest caz, tastatura este foarte plăcută la atingere și dotată cu o sumedenie de butoane funcționale ce pot fi utile celor care lucrează mai puțin cu mausul. Totuși, în acest exces de zel, anumite părți ale tastaturii par puțin cam înghesuite.

Denumire: Turbo-Knight
Gen: Tastatură multimedia
Producător: N/A
Distribuitor: Omnitech Trading
Telefon: 021-210.50.65
Preț: 6 USD (fără TVA)
Calitate:

Creative PC-CAM 880



Compania Creative a lansat pe piață o cameră ce poate funcționa fie drept cameră foto, fie ca webcam. Cei 3.0 MegaPixeli cu care este dotată această cameră oferă o calitate bună a pozelor, ce pot fi vizualizate prin intermediul ecranului LCD inclus. Pentru a atrage atenția asupra anumitor detalii, se poate apela la funcțiile de zoom, realizate în mod optic.

Denumire: PC-CAM 880
Gen: Cameră foto/Webcam
Producător: Creative
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 139 EUR (fără TVA)
Calitate:

Philips 107 P4



Deși are o diagonală de doar 17 inci, rezoluția maximă pe care acest monitor o poate afișa este de 1920 x 1440, potrivită în momentul în care se lucrează cu fotografii și alte aplicații în care un desktop cât mai mare este foarte util. Ratele de refresh sunt cuprinse între valorile 50 și 160 de Hz. Utilizarea funcției LightFrame este benefică în momentul în care lucrați într-un mediu cu lumină foarte puternică.

Denumire: 107 P4
Gen: Monitor 17"
Producător: Philips
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 021-345.55.05
Preț: 173 EUR (fără TVA)
Calitate:

A4Tech Rainbow Red Shining



Interesant titlu. Roșu strălucitor. E strălucitor, ce-i drept, nu contest acest lucru, dar parcă mai degrabă mă duce cu gândul la celebrul ren cu nasul roșu al lui Moș Crăciun. Dar asta e o altă poveste. Mausul nostru, în afară de roșu, mai este și optic și are 3 butoane. Tehnologia după care este construit sistemul optic permite un control foarte bun și o precizie foarte ridicată în lucrul cu acest maus. Un alt aspect de amintit este și silențiozitatea rotiței de scroll.

Denumire: SWOP-3
Gen: Maus "ochi de pisică"
Producător: A4Tech
Distribuitor: Stonet Computers
Telefon: 0251-41.78.16
Preț: 380.000 LEI (cu TVA)
Calitate:

GET MOBILE

Motorola V500

Ei bine, Doamne ferește să vă gândiți acum la nu știu ce super bolid cu motor cu cilindrii în „V" care dezvoltă o putere maximă de 500 de cai și se cheamă Motorola! Nu, nu este vorba de o astfel de mașină (nu că nu mi-ar plăcea așa ceva...), ci este vorba de ultima apariție Motorola din domeniul telefoanelor mobile. În ciuda aspectului său extraordinar, acest telefon nu cântărește mai mult de 95 de grame și este un adevărat „meșter" în ceea ce privește rețelele GSM pe care poate fi folosit. Astfel, rețelele GSM de 850, 900, 1800 și 1900 nu au ce „comenta" la capacitățile acestui telefon. Dotările „interne" sunt de 5 stele: dual display, 64 de tonuri de apel, spațiu pentru 1000 de numere în agendă, cameră digitală, funcții Java plus multe altele (din păcate, lipsesc scaunele din piele ☺).

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	87 x 47 x 23 mm
Greutate:	95 g
Display:	grafic - color
Rezoluție Display 1:	176 x 220 pixeli
Rezoluție Display 2:	96 x 32 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 700 mAh
Stand-by:	maxim 210 ore
Talk time:	maxim 8 ore



Nokia 6600



Odată cu lansarea acestui model, care va apărea pe piață pe la sfârșitul acestui an, prietenii de la Nokia și-au propus să șocheze audiența atât printr-un design impunător, cât și prin noile funcții ce vor fi incluse. Printre acestea se numără capacitățile de captură video, browser-ul xHTML și includerea unui slot în care poate fi introdus un card de memorie MMC de 32 de MB pe care pot fi stocate informații de diferite tipuri. Alături de acestea, amintim și prezența camerei foto digitale, a sistemului Symbian OS 7.0s, a funcțiilor de WAP 2.0 și Bluetooth, și a clientului de e-mail POP3/SMTP. În ceea ce privește ecranul, ei bine, el face legea când vine vorba de afișat poze, secvențe video sau navigarea mai ușoară printre meniurile telefonului. În funcție de gusturile fiecăruia, aceste meniuri pot fi „editate" în diferite forme și culori datorită mai multor teme deja existente.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	109 x 58 x 24 mm
Greutate:	122 g
Display:	TFT – color grafic
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 850 mAh
Stand-by:	150 – 240 ore
Talk time:	maxim 4 ore

Philips 530

Încă de când designerii companiei Philips s-au pus cu creioanele pe hârtie, era cunoscut faptul că acest telefon se va adresa unei anumite categorii de utilizatori. Această categorie este compusă în principal din tineret, tineret și tineret. Și se pare că, într-un fel sau altul, au nimerit perfect ținta. Au creat un telefon cu un design nonconformist, cu un ecran foarte colorat și funcții „interne" familiare unui junior care nu stă prea mult pe acasă. Printre ele: radio FM, client de e-mail cu capacități de recepționare a mesajelor care au imagini atașate, calculator, Bluetooth, Java sau apelare vocală. Datorită ecranului color și a unei memorii încăpătoare, se oferă și posibilitatea de a asocia o anumită poză unei persoane al cărei număr de telefon se găsește în agenda telefonului.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	98 x 44 x 18 mm
Greutate:	85 g
Display:	TFT – color grafic
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion Standard
Stand-by:	aproximativ 200 ore
Talk time:	maxim 6 ore



■ BogdanS

Service autorizat



Vasile Bogdan – @

De câteva săptămâni apăs foarte rar butonul de On\Off al calculatorului meu, deoarece nefericitul obiect menționat mai sus se blochează în jocuri care cer un sistem mai performant, deși mi se mișcă perfect. Am un AMD 2000+ la 1700 de MHz, o placă de bază K7VTA3, un GeForce4 MX 440 și 256 MB de RAM. Dacă dau, din opțiunile jocului, la grafică pe software, nu se mai blochează. Am Windows 98 SE, pe care l-am instalat de vreo zece ori, deci nu este din cauza acestuia. Ce pot face?

R: *Soluția problemei în cazul tău este ceva mai laborioasă. Motivele pentru care ești într-un fel „forțat" să îți resetezi PC-ul sunt multiple. Cele mai frecvente sunt de obicei cele legate de incompatibilitatea între anumite componente din computer, drivere prost instalate sau configurări eronate ale anumitor parametri. În primul rând, fă o verificare mai amănunțită a setărilor de BIOS. După acest pas, încearcă pe cât posibil să faci rost și să îți instalezi cele mai noi drivere (placă de bază, placă video, placă de sunet etc). Apoi încearcă să optimizezi sistemul de operare.*

P.S.: La o configurație ca a ta, de ce oare nu treci pe un Windows 2000 sau XP? Este mult mai stabil și cu mai puține probleme.

Alex Palade – @

Doresc să mă conectez la o rețea cu doi prieteni de-ai mei și să avem și o conexiune la Internet. Eu am modem, ca și ceilalți doi prieteni, dar trebuie să-mi iau și o placă de rețea. Nu prea ne pricepem în acest domeniu, așa că vă voi intreba câteva chestii:

1. În afară de plăci de rețea, cabluri și modem-uri, ce altceva ar mai trebui pentru ca o rețea între trei PC-uri să funcționeze optim, inclusiv conexiunea la Internet?

2. Numărul de modem-uri din rețea contează pentru viteza Internet?

3. Ce placă de rețea îmi puteți recomanda pentru o sumă de 420.000 lei? Dar pentru 210.000 lei?

4. Oricare dintre PC-urile din rețea se poate conecta individual la Internet?

R: *1. În afară de cele menționate de tine ai mai avea nevoie de un Hub sau de un Switch. Eu îți recomand un Switch cu 5 sau 8 porturi. Depinde de care găsești. Pentru o viteză de transfer a datelor mai mare trebuie să ai grijă ca respectivul Switch să fie compatibil 10/100 Mbps. Odată rețeaua „construită" și configurată, puteți să realizați fără probleme schimbul de date.*

2. Numărul de modem-uri? Adică toate conectate în același timp? Teoretic ar trebui să se obțină o creștere a lățimii de bandă, însă procedura de conectare este mai complicată (linii de telefon separate, conturi de Internet separate etc). Totuși, dacă e să puneți de o rețea, este suficientă o singură conexiune la Internet. Pentru a se bucura toți utilizatorii de Internet, computerul care dispune de respectiva conexiune trebuie să aibă instalată o aplicație cu rol de a împărți respectiva conexiune cu toți cei din rețea.

3. Pentru o rețea de dimensiuni foarte mici (cum este cea de care vorbești) nu contează tipul de placă de rețea pe care o folosești. Chiar și cea mai ieftină placă de rețea care să suporte rate de transfer de 10/100 Mbps este suficientă pentru a vă atinge scopul.

4. Da, toate PC-urile se pot conecta individual în orice moment la Internet, cu condiția ca fiecare să dispună de un fax-modem instalat sau unul dintre voi să fie conectat permanent la Internet. Astfel, oricare dintre voi poate să se „dea" pe net independent de ceilalți.

Alexandru Nicolau – @

1. Am un PIII 500 256 RAM, ATi Radeon 9000 Pro S-Media- Mainboard ASUS (nu știu sigur ce model) cu chipset I440BX și Windows 98 SE. Unitatea mea CD-RW CRW-5224A ASUS are o mare problemă: nu vrea să ardă CD-urile mai repede de 16X, pot să-i dau eu din Nero și 1000X că tot în 8 min. îmi arde un CD. Un update de firmware sau o versiune de Nero ar ajuta? L-am pus pe un prieten de-al meu să încerce drive-ul la el în computer și a mers perfect (deci unitatea nu e defectă).

2. Am două module de 256 PC133 în computer, dar placa de bază le vede pe amândouă de 128. Înainte am avut un singur modul de 64RAM PC100 și mergea perfect.

R: *1. Reinstalează-ți ultimele drivere ale plăcii de bază, și implicit cele legate de controller-ul IDE. În lipsa acestor drivere, transferul de date dintre HDD și placa de bază, respectiv CD-RW are foarte mult de suferit.*

2. În ceea ce privește memoria, situația e puțin ciudată. Indiferent de tipul acesteia, ea ar trebui să fie recunoscută la adevărata ei cantitate. Pentru orice eventualitate încearcă să faci și un update de BIOS. (Totuși, verifică pe un alt sistem dacă respectivele module de memorie chiar sunt de 256 MB).

■ **BogdanS**

VIREAL

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă Y-3D (ochelari 3D)

Produsul Sycron Qcam 330M Plus este un:

- a. TV
- b. monitor TFT
- c. webcam

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat produsului Sycron Qcam 330M Plus din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2003.

IDEE GAMES

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă 5 jocuri Lider!

Care este numele personajului feminin din jocul Rebels: Prison Escape?

- a. Alicia
- b. Patricia
- c. Cecilia

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului Rebels: Prison Escape din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2003.

Nu-mi merge Jocu'!!!



Vrei să-ți meargă? Vrei să poți termina quest-ul principal? Vrei să...



... da? Sigur? Pentru că jocurile în ziua de astăzi urmăresc vreo câteva mii de standarde... practic, fiecare cu mămăliga lui. Dacă ești la început în domeniu, îți garantez că 80% dintre jocuri nu o să-ți meargă, chiar dacă un prieten ți-a zis că "trebuie" și că ai un calculator "de stă furnica-n șpargat".

Primul lucru

Să presupunem că v-ați cumpărat LEVEL și ați citit acolo de un joc promițător. Îl vreți. Vă dați din poartă-n poartă să faceți rost de el și, după chinuri, l-ați și instalat și îi dați drumul. Surpriză! Trei bulinuțe și vă treziți din nou în Windows. Știu ce nervi vă apucă și ce vă vine să faceți, credeți-mă! Pentru a evita astfel de surprize, există câțiva pași ce trebuie urmați.

1. Documentarea

După ce ați instalat jocul, citiți Readme-ul. Acolo vi se vor spune cerințele minime, anumite probleme pe care jocul le-ar putea ridica cu unele componente hardware, precum și versiunea de DirectX necesară. Dacă în Start/Run tastați "dxdiag", veți putea face și o comparație cu ceea ce aveți voi. Dacă sistemul este prea slab, singurul mod de a rezolva problema este un upgrade. Dacă nu, se trece la pasul următor. Folosind fie CD-urile LEVEL, fie Internetul, încercați să verificați dacă nu a apărut vreun patch pe site-urile oficiale ale jocurilor respective. Patch-urile sunt acele programe care "repară" jocurile sau le adaugă lucruri noi. Astfel evitați o serie de probleme legate de buna funcționare a jocului.

2. Configurarea

Aceasta înseamnă adaptarea caracteristicilor jocului la infrastructura tehnică de care dispuneți. Unele jocuri au fișiere separate de configurare care trebuie rulate primele (Pirates of The Caribbean). Altele se configurează fie după ce dați dublu-clic pe icograma sa, fie după ce ați intrat în meniul jocului, selectând Options. Atenție mare, pentru că dacă nu știți ce fel de calculator aveți, nu veți ști cum să configurați. Dacă un joc 3D va sacada, înseamnă că procesorul, placa video și/sau memoria nu sunt suficiente. În acest caz, veți fi nevoiți să scădeți manual nivelul de calitate la care va rula jocul. Folosiți manualele, tutorialele, FAQ-urile etc. Informație găsiți la tot pasul. Fiți foarte atenți dacă placa voastră video e dotată cu accelerare 3D. Dacă nu puteți afla, întrebați pe cineva care se pricepe. Nu numai că veți scăpa de o grămadă de frustrări, dar vă va și scuti de o cheltuială aiurea.

3. Alte probleme

O altă problemă des întâlnită este aceea legată de compatibilitatea cu sistemul de operare. Adică majoritatea jocurilor rulează sub Windows 98, însă mai puține sub Windows XP. Jocurile mai vechi, mai ales acelea de DOS, au probleme mari în a rula sub Windows 2000 și XP din cauza driverelor plăcii de sunet. Altele sunt pur și simplu incompatibile cu XP, cum ar fi Soul Reaver sau Might and Magic VII și VIII. Nu e nici o rușine în a verifica pe Internet sau a întreba pe cei care se pricep. Dacă jocul va merge, veți uita de toate. O altă problemă ține de configurarea efectivă a plăcii video. Pentru plăcile ATi vă recomand un programel, Rage3D Tweak (pe CD-ul LEVEL din această lună), iar pentru plăcile Nvidia, Riva Tuner (CD-ul LEVEL 02/2003). Și, nu în ultimul rând, monitorul ar putea fi o problemă. Dacă e mai vechi și nu suportă rezoluții și rate de refresh moderne, jocul va porni, însă voi nu veți vedea probabil nimic. Eventual, o dâră de fum.

■ Locke

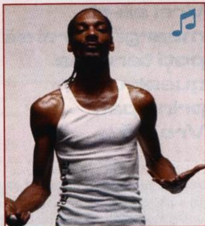
lifestyle



JUDAS PRIEST se reuneşte

Trupa Judas Priest îl va avea din nou alături pe vocalistul Rob Halford. Veterana trupă engleză de heavy metal pregăteşte un nou album şi un turneu în 2004 pentru a celebra 30 de ani de la înfiinţare. Sunt mai bine de doisprezece ani de când Halford a cântat alături de chitariştii Glenn Tipton şi K.K. Downing şi basistul Ian Hill, dar şi alături de bateristul Scott Travis, care a venit în trupă în 1990.

SNOOP la Fapte Diverse



Plimbările alături de băiatul rău al muzicii rap, Snoop Dogg, pot sfârşi cu o vizită la închisoare. Cel puţin aşa au păţit cei trei bărbaţi care îl însoţeau pe râpper la o ceremonie în Statele Unite. Respectivii au fost arestaţi nu din cauză că-l acompaniau pe cântăreţ, ci pentru infracţiune penală şi violarea libertăţii condiţionate. Autorităţile americane au reţinut şi gărzile de corp ale lui Snoop Dogg. Rapper-ul a scăpat "teafăr şi nevătămat" de arestare, însă riscă să fie urmărit penal pentru complicitate, mai ales că este o mai veche cunoştinţă a poliţiei. Calvin Broadus, rebotezat Snoop Dogg, a fost condamnat pentru posesie şi vânzare de droguri. Dacă se descoperă nereguli şi de data aceasta, e foarte probabil ca Snoop Dogg să-şi petreacă următorii zece ani la "răcoare". Conform autorităţilor americane, o persoană condamnată nu are dreptul să posede arme sau să folosească gărzi de corp care au arme. Fapt de care teribilul Snoop n-a ţinut cont.



SPITALUL DE URGENŢĂ lansează un nou album

Spitalul de Urgenţă se pregăteşte de lansarea unui nou album. Deocamdată se lucrează intens. Dan Helciug a fost cam bolnăvior în ultima vreme (l-a încercat o sinuzită à la Afganistan), aşa că fanii trupei mai au de aşteptat. Helciug a recurs acum la o mulţime de tratamente care speră să-l aducă cât mai repede în formă în studio.

Trupa a semnat un contract cu casa de discuri A&A Records, iar până la începutul lunii decembrie va apărea albumul, realizat în acelaşi stil care le-a adus celebritatea.

Se apropie Festivalul TMO3BASE

Cea de-a şasea ediţie a unuia dintre cele mai bune festivaluri de muzică electronică din România, dacă nu şi cel mai bun festival, TM03BASE, va avea loc la Timişoara între 9 şi 11 octombrie. Aşa cum ne-am obişnuit şi în ceilalţi ani, şi de data aceasta breakbeat-ul şi drum'n'bass-ul vor fi stilurile de referinţă la Timişoara. Pentru prima oară în România va avea loc un set la cinci platane, set care va fi animat de MC Ziggy. Până în momentul de faţă una dintre surprizele evenimentului este participarea revelaţiei din 2002, Jay Cunning, care îi va aduce şi pe Atomic Hooligan, nume "greu" al breakbeat-ului britanic. Fanii drum'n'bass-ului nu vor fi nici ei dezamăgiţi deoarece organizatorii le-au pregătit o surpriză.



NICO

Gând pentru ei
INTERCONT MUSIC
5/10

Gândit probabil ca un album de R'N'B, "Gând pentru ei" nu se apropie de acest gen decât prin unele inflexiuni vocale ale cântăreţei. În rest, orchestraţia aduce aminte de Mamaia sau de Cerbul de Aur. Nici apariţiile lui PUYA din "La Familia" sau Cabron (oare cine o fi Cabron?!) nu salvează aparenţele. Textele pieselor conţin aceleaşi mesaje de femeie rănită în dragoste şi fără încredere în propria persoană, ca, de altfel, la



toate aşa-zisele cântăreţe de R'N'B din România. A, da... să nu se supere Don Baxter că nu l-am amintit, dar nu merita.

APOCALYPTICA

Reflections
UNIVERSAL/ ZONE RECORDS
7/10

Album cu sound dur, de "black" şi cu orchestraţii pentru vioară şi violonçel de excepţie. Trupa este formată din trei talentaţi violoncelişti ce reuşesc să îmbine cu fineţe ideea de muzică medievală realizată de violoncele cu rock-ul dur al vremurilor noastre. De excepţie este introducerea în album cu piesa "Prologue (Apprehension)", ca şi piesa "Pandemonium". Merită ascultat de oricine, nu numai de "devoratorii" genului.



PAGINĂ REALIZATĂ ÎN COLABORARE CU REVISTA Sunete

lifestyle

Legally Blonde 2: Red, White & Blonde

Reese Witherspoon s-a întors. Ea va fi din nou Elle Woods în filmul ce se va numi Legally Blonde 2: Red, White & Blonde, continuarea spumoasei comedii Legally Blonde. Nu se poate să nu vă aduceți aminte de ea. Este blonda căreia nimeni nu-i dădea nici o șansă de a reuși ceva cu creierașul, ci doar cu trupul. Blonda care l-a umilit pe prietenul care-i dăduse papuci pentru că nu era destul de deșteaptă. Elle este acum la începuturile unei cariere strălucitoare ca avocat și, în același timp, se pregătește pentru nunta cu bărbatul viselor sale. Însă în clipa în care se ridică pentru drepturile celuilalt bărbat din viața ei, Bruiser, cățelușul chihuahua, Elle este concediată de la locul de muncă. Eroina noastră este devastată, dar, după cum o cunoașteți, nu se dă bătută așa ușor și pleacă la Washington pentru a rezolva singură problema. Vă dați seama că lucrurile sunt cât se poate de complicate, dar blonda noastră are tot ce-i trebuie pentru a se descurca printre politicienii hârșiți din capitala Americii, pentru a trage câteva sfori pe ici pe colo și a rezolva definitiv problema.







Data apariției 5 septembrie 2003
Distribuit de InterComFilm România

Hollywood Homicide

În această lună, LEVEL vă prezintă o comedie plină de acțiune produsă de Revolution Studio. Filmul se numește Hollywood Homicide și este regizat de Ron Shelton (Bull Durham, White Men Can't Jump). În rolurile principale îi vom întâlni pe Harrison Ford și Josh Hartnett.

Filmul prezintă o introspectivă rară asupra vieții profesionale și personale a doi ofițeri din Los Angeles Police Department. Harrison Ford intră în rolul lui Joe Gavilan, un veteran care le știe bine pe-ale lui. El va trebui să facă echipă cu unul dintre cei mai talentați și promițători tineri, K.C. Calden (Josh Hartnett). Cel din urmă însă pare mult mai interesat de yoga și de încercările sale actoricești decât de munca de detectiv.





Cei doi ofițeri LAPD trebuie să investigheze uciderea unui grup rap, în timp ce se afla pe scenă, crimă ce pare a fi pusă la cale de către Sartain (Washington), un șef al rapper-ilor despre care se zvonește că a mai aranjat uciderea unor artiști în momentul în care au vrut să părăsească casa sa de producție. Acțiunea va evolua de aici către un final imprevizibil pe care-l veți putea descoperi la cinematograf.

Data apariției 12 septembrie 2003
Distribuit de InterComFilm România



De la cioLAN citire... emulare...

Cu toții ați auzit de acea unealtă capitalistă numită GameBoy Advance, mai pe scurt GBA. Dacă însă ați trăit în junglă sau ați ratat cele „ics" articole scrise de Locke, GBA este o consolă portabilă, iar cronicarul Grigore Ureche l-ar fi descris ca pe un aparat drăcesc, „nu mare de statu, faimos și degrabă a mânca timp nevinovat". Și ca dovadă că „mintea omului e lucru' dracului", niște indivizi bine intenționați au realizat un emulator de GBA, numit sugestiv VisualBoy Advance. Cu o mână pe inimă și cealaltă pe tastele direcționale (ce, vreți să moară Shinobi?) îl declar, scuzate să-mi fie cuvintele spurcate, „the ultimate shit" în materie de emulatoare. De GBA, bineînțeles.

... ceva inginerie

Mai concret, VBA este un emulator. Ce este emulatorul? „Păi emulatorul este care emulează, domnule". „Nu așa, loază! Emulatorul este acel program care ne permite nouă, utilizatorilor de PC, să rulăm aplicații, mai concret (dar ilegal) jocuri, proiectate pentru un anumit tip de consolă. În cazul nostru, GBA. Ai înțeles?"

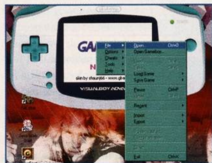
Acum stați cuminți și ascultați-l pe tataie cum vă povestește despre voinicul VBA. El nu este ca noi. El este făcut în C++, de oameni pentru oameni, în pur stil Toma Alimoșesc, adică mic la stat mare la sfat, un tinerel plăpând, de aproximativ 600 de kilo'. Cât îl vedeți de mic, vă poate mira cât de multe lucruri știe să facă. Dar să le luăm cu începutul.

Printr-o acțiune scurtă și la obiect (aka shortcut key) puteți salva în orice moment. Pentru îmbucurarea ochiului, există 5 (cinci) filtre grafice, pe numele lor 2xSal, Super 2xSal, Super Eagle, Pixelate și Motion Blur, precum și posibilitatea rulării în full-screen. Mai amintesc suportul pentru joystick, joypad și alte controllere din acestea hoațe. Dacă vă grăbiți, există și posibilitatea de a accelera puțin treburile printr-o simplă apăsare de buton. Dacă vă simțiți bazați și puteți dezasambla codul aplicațiilor emulate, dispuneți de un debugger hardcore. Vreți mai mult? Sound recording, screen capture, cinci metode de a trișa, versiune de Linux, codul sursă disponibil pe undeva pe Internet vă ajung?

This is the end ...

Vă anunț că, pe undeva pe Internet, nu spun unde pentru că, sincer să fiu, îmi place libertatea, puteți găsi și jocuri. Normal că piratate, altfel v-aș fi pus în temă. Hai noroc.

■ cioLAN


Dai un click și gata-i treaba


Un mod de cheat foarte asemănător Game Wizard-ului.

Evoluție Ghemboi

GameBoy

Anul apariției:	1989
Display:	160x144 pixeli, patru tonuri de gri
Comentarii:	Bun la casa omului.



GameBoy Color

Anul apariției:	1989
Display:	160x144 pixeli, 32 culori.
Comentarii:	...mmmm ... culori.



GameBoy Advance

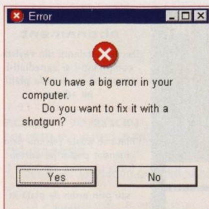
Anul apariției:	2001
Display:	2,1 țoli, 65000 de culori
Comentarii:	HELL, YEAH!!!



GameBoy Advance SP

Anul apariției:	2003
Display:	2,1 țoli, 65000 de culori
Comentarii:	Practic, GBA cu backlight și alt design.

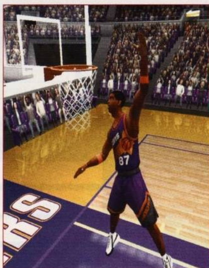




Chiar în dulap. După haine.
Imagine primită de la sogarD_vega.



O nouă modă prin America: cap de minge. **Imagine primită de la Alex Mateo.**



Slam-uri de-astea dau și eu. O mulțime. **Imagine primită de la Alex Mateo.**



Numai românii știu cum se face un blat adevărat. La ceilalți e prea evident. **Imagine trimisă de cineva.**



Multe ciudățenii mai sunt prin Matrix. **Imagine primită de la Gmaxx.**



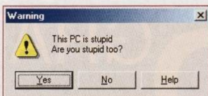
Puterea dragostei în variantă feroviară. **Imagine trimisă de Mihail Mihalache.**

Top
1. GTA: Vice City 216
2. Warcraft III: Reign of Chaos 170
3. Enter The Matrix 93
4. Tom Clancy's Splinter Cell 45
5. Age of Mythology 39
6. Bloodrayne 39
7. Command&Conquer: Generals 31
8. Rise of Nations 17
9. Medieval: Total War - Viking Invasion 11
10. MotoGP 2 5
Total 666
Downloads
Multi experiență On-
Cei de la TerraForge, niș
platformele de joc vor pu
PC-uri la un loc.
Hai să vedem ce ne mai

V-am spus eu că suntem malefici.
Imagine de la JohnyM.



Aș băga mâna în foc pentru B. Numai să știu ce este.
Imagine primită de la Olteanu Alexandru.



NU.
Imagine primită de la Stănescu Robert.

Câștigătorul din acest număr este Alex Mateo.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

LEVEL 09/03 — talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
3 luni	~~345.000 lei~~	230.000 lei
6 luni	~~690.000 lei~~	400.000 lei
12 luni	~~1.380.000 lei~~	750.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 09/03 — talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL OPEN OFFICE	130.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!



www.

ELLIOTT AVEDON MUSEUM AND ARCHIVE OF GAMES

www.ahs.uwaterloo.ca/~museum/

La adresa de mai sus veți găsi un muzeu virtual dedicat jocurilor. Adică JOCURILOR... Orice fel de jocuri: de cărți, pe calculator, board-games, jocuri vechi, jocuri noi, jocuri din China, jocuri din Egipt, dar nu și jocuri din România. O bază de date cu adevărat impresionantă care m-a făct să-mi aduc aminte de diversele bețigașe "Made in China" pe care le învârteam până ne trezeam că jucăm Maroco (sau cum îi spunea...). În plus, găsiți poze cu jocurile respective și, mai important, regulile de joc. Oh, joy!

The Postmodernism Generator

www.elsewhere.org/cgi-bin/postmodern

Citez din eseul numit "Materialist discourse and neotextual capitalist theory", subcapitolul "Neotextual capitalist theory and the neocultural paradigm of discourse": " «Society is part of the paradigm of sexuality», says Lyotard; however, according to Humphrey, it is not so much society that is part of the paradigm of sexuality, but rather the stasis, and thus the absurdity, of society."

Și tot așa... Dacă vreți să citiți mai mult, accesați cu încredere acest generator automat de eseuri postmoderniste.

NaDa

www.bernardbelanger.com/computing/NaDa/index.html

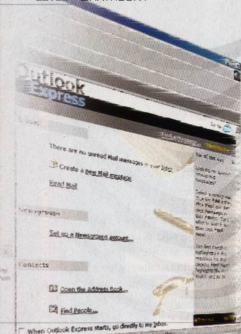
Uite un concurent serios pentru orice sistem de operare disponibil acum pe piață. NaDa nu face nimic, nu ocupă loc și nu te deranjează deloc. NaDa nu dă erori, NaDa e compatibil cu orice și, poate ați uitat, NaDa nu face nimic. Dar măcar e pe gratis! Clar... îl cumpăr!!!

Keyboard Sumo

www.chthonic.f9.co.uk/sumo/index.html

O veste bună! Nu trebuie să fii gras ca să participi la un concurs de sumo. Trebuie în schimb să ai niște degete foarte bine înfipte... în tastatură? De ce? Pentru că asta îți cere joculețul de față. Bagă degetul în tastatură, cheamă un prieten, convinge-l să-și înfigă și el arătătorul pe o tastă și apoi dă-i și încearcă să-l faci să-și ridice degetul de pe tastatură. Fără violență, vă rog...

■ Mitza



Momentul "UAU"!

Uau... adică vreau să spun... da. Sunt plăcut surprins de faptul că mulți dintre voi ați fost acaparați de jocuri vechi, antice și de demult, așa cum îi stă bine unui gamer serios și bătrân. Și că tot veni vorba de bătrânețe, trebuie neapărat să citiți ultima scrisoare (cea de la Argus) și să contemplați posibilitatea unui moment (care va veni cât de curând) în care majoritatea părinților vor fi gameri. Ce copii norocoși!

Pentru data viitoare vă propun o temă care știu de pe acum că se va lăsa cu scrisori și mail-uri înfocate: Counter-Strike, pro sau contra?

Ca întotdeauna, scrisorile le puteți trimite pe adresa redacției, iar mail-urile la același etern mitza@level.ro.

■ Mitza

Cosmin Haraga, MCGoblin

Adevărul este că, oricum ai aborda subiectul, primele jocuri care ne vin în minte sunt anticele Doom 2 sau Tie Fighter, jocuri pe care le-am încercat zilele trecute pe o configurație bună și nici măcar nu se mai pot juca, depășite fiind de rezoluție și viteză. Decât prostia de Starfighter sau abureala de Alliance, aș fi jucat oricând un Tie refăcut sau, de ce nu, un X-wing.

Dar ca să revin cât decât în prezent, o să-ți amintesc de celebrele Baldur's Gate (seria), Planescape Torment, Arcanum sau Fallout (inclusiv Tactics)... și da, sunt deschis către RPG-uri.

De ce vorbesc despre acestea? Pentru că au fost nu numai niște jocuri mișto, ci au ținut cont de, practic, definiția genului și au avut ceea ce altele au uitat: relații între personaje, fie ele NPC-uri sau personajul tău. Sunt jocuri care s-au apropiat probabil de ceea ce simți jucând un MMORPG, având însă o poveste și quest-uri cu adevărat captivante, ceea ce MMORPG-urile cam sar.

Jimmy Lee

Povestea începe în anul 2002. Este vară și soarele încălzește îngrozitor străzile Aradului. Personajul principal (adică eu) se găsește la școală pe un coridor întunecos. Dintr-o dată, vine tanti de serviciu și lipește pe peretele coridorului un poster, o reclamă a unui net-café.
Am observat posterul și dintr-o singură mișcare l-am "împrumutat". Am urmat strada care era pe poster, respectiv numărul locației respective și cu pași greoi și cu soarele arzând parcă din ce în ce mai puternic, am pătruns în clădire. Vai ! Ce răcoare...Aerul condiționat din net-café era ca o binecuvântare în acea zi.
Am luat o oră și m-am așezat la o stație. Caut și eu să văd ce jocuri au, dar nu găsesc nici Counter-Strike, nici Quake 2, nici Warcraft. Găsesc însă "Medal of Honor". Am intrat în joc și am dat "new game". Ce grafică ! Ce sunet ! Am rămas cu gura căscată cam 30 de secunde. Parcă am găsit raiul pe pământ ! Acea vară am vizitat acel net-café în fiecare zi și m-am jucat același joc în fiecare zi. Stăteam aproximativ 3 ore zilnic acolo, deoarece nu aveam calculator acasă. Nu știam când timpul trecea așa de repede. Cred că am cheltuit peste un milion juma' pe acele ore de joc. Au trecut câteva luni și mi-am luat calculator. Am cumpărat jocul respectiv și l-am terminat. Am avut așa o ușurare în suflet când am văzut creditele de sfârșit. Acum este august și am luat noul număr din LEVEL. Am citit la rubrica "News" despre "Medal of Honor: Spearhead". Ce vise îmi făceam la cum o să fie jocul ! Dar am fost dezamăgit în februarie 2003, când am cumpărat jocul și nu mi-a plăcut nimic din ce vedeam acolo. Alte împușcături...bla, bla, bla. Ce dezamăgire! Nici până acum nu a apărut un joc care să mă capteze ore în șir în fața calculatorului.

DoomHammer

Ciocanu' Fatal e din nou la post sensibilizat profund (pe bune) de noua temă a chatroom-ului.

Trebuie să încep totuşi cu o mică istorie a mea de gamer şi să vă spun că la început mă jucam numai pe la vărul meu, pe minunatul său 4x86 cred. Mă jucam şi eu cât apucam, nu aveam noţiunea de timp şi după câteva ore de joc eram fascinat câteva zile după jocul respectiv, după care uitam complet de el. Apăi când aveam eu 8 sau 9 ani, mi-au luat părinţii calculator... fără jocuri (se mai întâmplă). După câteva săptămâni apar şi primele jocuri tot de la văru-meu, jocuri la care îmi petreceam timpul... 1 oră pe zi... numai în week-end!!! Şi tot aşa şi tot aşa, până pe la vreo 11 ani când m-am apucat de citit LEVEL-ul. Capital mistake. M-a apucat subit interesul pentru jocuri, de fapt, cam TOT ce are legătură cu calculatoarele, 2 ore pe săptămână au devenit 2 pe zi, 2 pe zi au devenit 3,4,5 până în ziua de azi, când am ajuns la cifra de graţie 7. Îmi dau seama că sunt într-adevăr maniac, ştiu că-s incurabil şi totuşi mă simt bine. Nu sunt în stare să mă joc noaptea, dar ce pierd noaptea... recuperez ziua! Primul joc la care am pierdut cu adevărat ore şi zile, cred că şi luni, a fost Doom II, pe care încă l-aş juca, iar jocul ce a trăit (şi va trăi încă) cel mai mult pe hardul meu a fost Heroes II care în momentul de faţă rezistă de 1 an şi.

Mă va lăsa vreodată microbul? Ştiu că va veni momentul mai devreme sau mai târziu, dar până atunci prefer să profit de pe urma lui cât de mult pot şi vă urez şi vouă la fel.

Scoica Adrian

Topicul de luna asta e interesant. În concluzie, să trecem la subiect! Momentul în care mi-am dat seama că sunt obsedat de jocuri a fost ăla în care am rămas prost în fata ceasului, întrebându-mă unde s-or fi dus inexplicabil 11 ore din viaţa mea, mai ales că era a doua oară când văzusem un calculator. De fapt, viaţa mea de gamer a început când am văzut prima oară un calculator. Dar n-am de gând să-mi scriu memoriile. Încep să îmi pun întrebări de alea, cum ar fi dacă mai sunt cu adevărat un gamer sau dacă această preocupare a trecut pe locul doi. Eu am fost uimit de Caesar III, primul joc de PC pe care l-am văzut vreodată. Mania a continuat cu Diablo, Pharaoh, Might and Magic, Heroes etc. Acestea sunt titlurile care îmi alcătuiesc identitatea. După cum se vede, toate au ceva în comun: toate reflectă un univers medieval (nu şi în cazul seriei Caesar), în care vrăjile joacă un rol important. Nu mi-au plăcut niciodată jocurile cu arme de foc, lasere distrugătoare & extratereştri hidoşi. Cu toate astea, mă simt nevoit să îi respect şi pe cei cărora le plac. De ce respectul nu este reciproc? De ce nu vezi nici o sală fără CS? De ce nu mai apar decât producţii care se încadrează în tema SF (genul Hack&Slash predomină)? Nu pot generaliza, dar să recunoaştem că se tinde spre acest mod de a face jocuri. Aceste întrebări plus aerul "de sus" cu care mă priveşte un jucător de CS (care probabil nu îşi imaginează că poate fi de 10 ori mai dificil să joci Heroes) mă fac să mă întreb dacă MERITĂ să mai fiu gamer. Jocurile tind să devină nu un antrenament plăcut pentru creier, aşa cum ar fi un TBS sau un RTS, ci o metodă de a-i inhiba rolul.

Ionut Varban

Dacă aş sta acum să povestesc despre ziua în care mi-am dat seama că sunt dependent de jocuri, care coincide cu ziua în care m-am jucat prima dată pe un calculator, atunci ar dura prea mult, aşa că o să generalizez situaţia şi o să vă explic doar cum a debutat acest maraton prin sălile de calculatoare, aşa-zisele devoratoare de minţi încă tinere. "Coşmarul" a început... prin clasa a V-a, eu tânăr şi neliniştit am fost "ademenit" de un coleg să îl însoţesc la o partidă de Quake 2, cu toate că nu ştiam ce este ăla sau ce presupune o sală de calculatoare.
Toate bune, până când am învăţat cât de cât cum se joacă, cu toate că eram întotdeauna în minus la fraguri... Dar la un moment dat vine un nene şi îmi zice cu o voce de gardian de la Jilava: "Ţi-a sunat ceasul", adică îmi expirase timpul. Bag mâna şi mai adânc prin buzunarul de la pantaloni şi scot o bancnotă de zece mii (bani grei pe atunci) şi în momentul acesta mi-am dat seama că nu mai am cale de întoarcere.



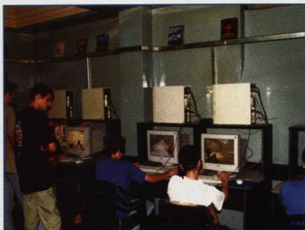
Fallout 1 şi 2, unul dintre principalele motive pentru pierderea nopţilor în faţa calculatorului

Din ziua aceea tot umblu prin săli, ca un suflet pierdut în căutarea absolutului. Acum să nu înţelegeţi că aş face parte din categoria aia de gameri infantili care nu ştiu altceva decât Cstrike, renunţând astfel la învăţătură şi rezultând cu corigenţă. NU! Starea mea de strigoi al nopţii a luat sfârşit la un moment dat: ziua în care mi-am achiziţionat un calculator personal, mărind astfel perioada de stat la calculator până la 10 ore câteodată. Momentul în care am spus "UAU!" este greu de descris şi de amintit, pentru că s-a repetat de foarte multe ori.
Dar prima dată când am simţit cu adevărat senzaţia aia de gamer adevărat, presupun că a fost în cazul lui Diablo 2, cum toate lucrurile încep cu Diablo 2. Bucuria de a sta acasă, jucându-mă Diablo, fără inhibiţii faţă de alţi oameni care să stea în spatele tău şi să îţi zică :"Eşti varză şi oricum mai ai 5 minute, fraiere" nu poate să îţi provoace decât o senzaţie de împlinire. Poate că această senzaţie se pierde cu timpul, din simplul motiv al lipsei de imaginaţie din partea producătorilor de jocuri, care în grabă mai fac câte o perlă de joc de îţi lasă un gust amar în cerul gurii. Doar un impuls din când în când, un joc care să îmi meargă direct la inimă mai animă acest sentiment faţă de jocuri, bucuria unui gamer împătimit.

Argus

Salut,

Îţi scriu şi eu acest mail ca să mai ai un input la tema din numărul trecut al revistei - okay, cam târziu, dar noi ăştia mai în vârstă percutăm mai lent... În plus, consider că inputul meu va fi destul de interesant pentru cazuistica ta,


Sălile de jocuri au devenit deja o prezență obișnuită în viața noastră

deoarece mă aflu intr-o ipostaza duală... Deci, prima ipostază, cea de părinte: am 38 de ani și sunt părinte și fericitul posesor a 2 gameri, ce-i drept cam cruzi: o fată de 9 ani juma', cu gusturi evidente către orice cu Barbie (dar a băgat și Nancy Drew) și un puști de 5 ani juma' cu gusturi evidente către JOCURI - a băgat și Max Payne (ok, se bloca și îl treceam eu mai departe), la fel și Serious Sam 1 și 2, bagă Finding Nemo, Rayman 3, Tarzan, la NFS HP2 mă face la 1 din 5 curse (pe bune) și mai nou (de vreo 4 luni) l-am introdus eu cu mâna mea în lumea CS. Îți dai seama că și-o fură rău, dar își face mâna pentru viitor.

Da, ai citi bine, în CS... și cu mâna mea. Pentru că asta este a doua ipostază a mea: cea de gamer (din 1984), când am început cu un Spectrum+, urmând apoi Spectrum 2+, Commodore C64, un 286, apoi un 486 DX/2, iar acum am 2 rachete cu P4 legate în rețea.... Când spun GAMER, spun GAMER: nopți pierdute în ultimul an de liceu și apoi în facultate cu JetSet Willy, Elite Saboteur 1 și 2, seria Dizzy, NorthStar, Rygar, Sentinel, R-Type, trilogia Lords of Time pe Spectrum (acumulasem peste 150 casete de 60 minute), nu mai zic de nopți albe pentru tras jocuri cu Macro Copy și încă vreo două programe de copiat care scoteau protecția (parca Lenslock îi spunea)... apoi echivalentele lor pe C64, plus Usagi Yojimbo și Samsara etc... Apoi am trecut la PC cu LOOM, Zak McKraken, DOTT, Crime Wave, Price of Persia, mai târziu cu Full Throttle, Wolfenstein, Commander Keen, Dangerous Dave și apoi DOOM... DOOM... DOOM... scuze, dar m-a marcat, am crescut și m-am dezvoltat cu el. M-a marcat atât de tare încât mi-am comandat de pe Amazon de cum a apărut MASTERS OF DOOM, biografia celor 2 John de când s-au cunoscut până s-au despărțit... După aia alte nopți cu ROTT.... Warcraft... Mă rog, oldies but very goldies, care aduceau fiecare câte o bucățică nouă la ceea ce numim noi azi joc. De joace recente, ce să zic? Din lipsă de timp nu pot juca tot ce am în casă (cca. 1300 CD-uri cu joace, muviz, softuri și utilitare...). Mi-am făcut o politică: dacă jocul îmi place cât de cât, dar nu mă "agață", bag un cheat ca să-l termin și să vad endingul și filmele și gata, BEEN THERE, DONE THAT. Dacă în schimb mă agață, pierd nopți ca să-l fac pe bune (Hitman 2 în 8 zile cu SILENT ASSASSIN pe fiecare misiune – 3 zile am stat pe harta cu ninjele paranoice, știți voi care; GTA3 și GTA VC terminate 100% și câteva în plus).


Diablo 2... alte nopți pierdute

Ce vreau eu să spun cu acest mail, cam stufos (mă grăbesc, că mă așteaptă BloodRayne), este că am avut și eu ca gamer la vremea mea probleme cu bătrânii, cu școala, chiar și la serviciu (săptămâna trecută m-am învoit 2 zile ca să pot termina în puii mei Frozen Throne...). Acum, ca părinte, îmi înțeleg perfect copiii și pe toți gamerii out there... De fapt, înțeleg toate taberele: și pe gamer, și pe babaci, și pe prof, și pe dirigu', și pe patron... Cred că suntem sub 10 în țara asta care să fim și părinți, și GAMERI. Problema însă rămâne, cel puțin la copiii mei: mai au încă și altele de făcut – teme, evident. Mai încolo, când ponderea activităților școlare va crește, treaba lor: cât timp școala nu se plânge și nici eu nu văd că au rămas cu inteligența la nivelul orcilor, NU AM DE GÂND SĂ LE STRIC GAMEREALA. Să se descurce, și eu mă jucam de rupeam și totuși am terminat și liceul și facultatea cu medii peste 8, la proiectul de stat am luat chiar 10 – îmi făcusem un program pe Spectrum, că m-am băgat și în programare de știam toate adresele cu ce și cu cât trebuie poke-uite ca să facă ce vreau eu, economisind astfel linii de program. Dacă o să-i văd că au și nițică înclinare și curiozitate, am să-i introduc personal în lumea hack... programării speciale, că m-am ocupat și cu asta... ORICUM, sunt momente când TREBUIE să-i gonesc la teme că doar sunt copii și sunt sigur că și la 18-20 de ani vor trebui goniți la "teme", că și la mine a fost la fel și la toată lumea e la fel, când te joci și te agață și ai apucat să treci dincolo, greu îți mai revii....

DECI, mă aștept să le creez și eu probleme la ai mei gameri, că asta e, sunt părinte și teoretic pot să prevăd mai bine decât ei când este nevoie să lase joaca și să facă altceva. Mesajul de fapt ăsta am vrut să fie: nici chiar eu, părintele gamer, nu cred că voi putea garanta copiilor mei o gamereală 100% lipsită de intervenția mea părintească la un moment sau altul în viața lor... Dar per total, sper să le creez o atmosferă de joc mai puțin stresantă decât au alții...

Ne-au mai scris:

Dobber, Pufanu aka Hektor Buddinho, Vintilescu Mohamed, Iorga Dragoș aka IorGaD, Popescu Constantin, Tudor Constantin, Gyongyi Istvan-Zsolt, Lucăcel Marius, Bogdan Cojocariu, Puia Adrian, Kazaner Norbert, Glumetzul, Limbean Vlad, Donel Rautoiu, Neo, Tudor, bayar, Rhin0, eddy Ray, Amoeba, Vasile Bogdan, Fei Zul, Margineanu Alexandru.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:







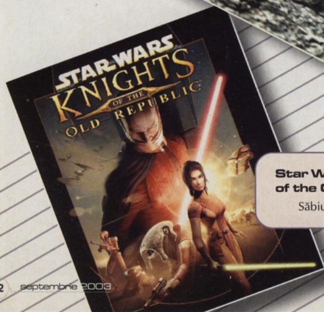
ECTS 2003

Gaming Europa. Transmisiune de la Londra.



Chrome

Ar cam fi timpul pentru o superacțiune.



Star Wars: Knights of the Old Republic

Săbiuța revine în forță?



Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

Armele pe care Hitler nu a mai avut timp să le pună la bătaie!

În septembrie a fost primul Adventure în LEVEL.

Vă oferim continuarea.



octombrie 2003

Broken Sword 2

THE SMOKING MIRROR

